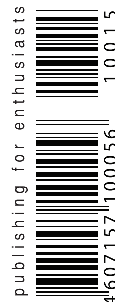
E3 2010: ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЫСТАВКИ стр. 10

№15 | 312 | 2010
ПЕРВЫЙ АВГУСТОВСКИЙ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 р

GEARS OF WAR 3

КОНЕЦ ВОЙНЫ. КОНЕЦ ЭПОХИ

ДЕМО-ТЕСТ
MEDAL OF HONOR
СМОТРИТЕ НА ДИСКЕ!






РУБРИКИ
КРУГЛЫЙ СТОЛ
RETROACTIVE
TITSBUSTER
БАНЗАЙ

ПОСТЕРЫ: Need for Speed: Hot Pursuit и Metroid: Other M

ТАКЖЕ: Metal Gear Solid: Rising | Scott Pilgrim vs. the World | Rock Band 3

Слово редактора

Август 2010 #15 (312)





НА ОБЛОЖКЕ
Gears of War 3

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Epic Games

Этот номер – последний, который мы делали в обычном режиме. Десять с лишним лет назад мы решили выпускать журнал раз в две недели, чтобы первыми рассказывать вам о главном в мире компьютерных и видеоигр. Все эти годы «СИ» была самым оперативным печатным журналом в Европе. Однако распространение широкополосного доступа в Интернет сильно изменило требования к российским печатным игровым СМИ. Оперативность и полнота освещения теперь не так важны, как яркий авторский взгляд на игры – и в текстовом, и в видеоформате. Поэтому с сентября 2010 года «СИ» меняется – с тем, чтобы читатели получали больше качественных и уникальных материалов по той же цене.

Следующий номер будет насчитывать 192 страницы, размер слегка увеличится (до А4, то есть журнал станет на пару сантиметров выше). Главные изменения, однако, вы найдете внутри. Это будет ежемесячный журнал, целиком состоящий из ярких авторских текстов на злободневные игровые темы. В обновленную редакционную команду мы включили девять наших самых известных экспертов, именно они будут готовить почти все тексты номера. Это Константин Говорун, Наталья Одинцова, Артём Шорохов, Илья Ченцов, Александр Щербаков, Святослав Торик, Радик Валентинов, Сергей Цилюрик и Евгений Закиров. Все они очень давно работают в «СИ» (некоторые – более 10 лет), хорошо знакомы и читателям, и друг другу. В каком-то смысле вернется «домашняя» атмосфера «СИ» 2001-2004 годов, о которой часто вспоминают с ностальгией. Остальные материалы – статьи наших зарубежных корреспондентов, раздел «Железо» и, если очень понадобится, отдельные статьи от наших лучших внештатных авторов.

Еще более грандиозные изменения ждут диск – он превратится в отдельный независимый видеожурнал с собственной командой и своим главным редактором. Видео будет записано преимущественно в формате HD и оптимизировано для просмотра как на PC, так и на игровых приставках PlayStation 3 и Xbox 360. Суммарный хронометраж видеопрограмм – 5-8 часов. Благодаря ежемесячному циклу, мы сможем сделать программу «Крутятся картриджи» регулярной, продолжить снимать новые выпуски «Банзая» (производство на Gameland.TV прекращено), а также запустить еще несколько интересных новинок. Минус – мы отказываемся от второго DVD с софтом и демоверсиями для PC (все это можно без труда скачать в Интернете). Плюс – за те же деньги (рекомендованная цена не меняется) вы получаете фактически два мощных продукта, по всем параметрам превосходящих то, что было прежде.

Следите за новостями на gameland.ru и в моем блоге (darkwren.livejournal.com), пишите письма в редакцию (strana@gameland.ru), задавайте вопросы.

Константин Говорун, главный редактор

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнеры-верстальщики
Екатерина Селиверстова, Олеся Дмитриева
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@gameland.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Тел.: +7 (495) 935-4034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Руководитель спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@gameland.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков ,пишите по адресу:
claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком муникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

Содержание

Игры как искусство

DVD №1.

Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
Демотесты Kane & Lynch 2: Dog Days, Medal of Honor, Random Encounter: встреча с читателями...
Подробное содержание – на стр. 141.

DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
Клиент Perfect World, дополнения для ArmA: Armed Assault, презентации EA и Ubisoft...
Подробное содержание – на стр. 138.















Комплектация

Постеры: Need for Speed: Hot Pursuit и Metroid: Other M

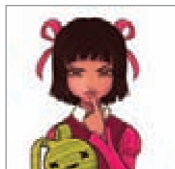


Ответ на вопрос **«ЧТО КУПИТЬ?»** на стр. 86

Полное содержание

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня

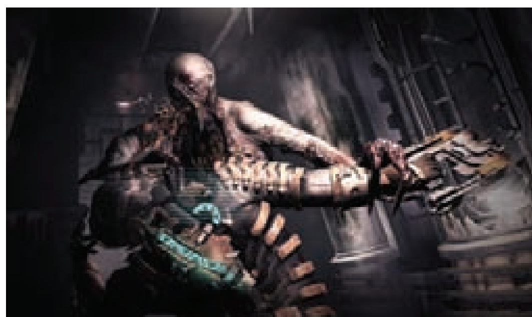


Наталья Одинцова

Юдзи Хории, создатель Dragon Quest, признался, что ему больше нравится делать RPG с пошаговой боевой системой. И вовсе не потому, что ностальгия по ретро одолевает. «Не хочу, чтобы геймеры чувствовали, будто их вынуждают ждать или, наоборот, торопят, – поведал он. – Контролировать ход времени в игре, на мой взгляд, – их право. То есть, чтобы действие приостановилось до тех пор, пока не будет нажата кнопка. Пошаговые сражения именно так и устроены, и потому для меня предпочтительнее».



Самые ожидаемые игры редакции

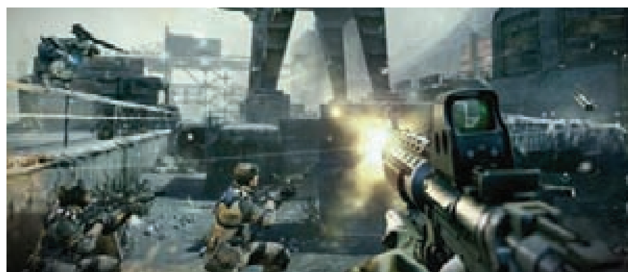


Batman: Arkham Asylum II **(PC, PS3, Xbox 360)**	не объявлена
Dead Space 2 **(PS3, Xbox 360)**	I квартал 2011
Enslaved **(PS3, Xbox 360)**	не объявлена
Gears of War 3 **(Xbox 360)**	8 апреля 2011
Gran Turismo 5 **(PS3)**	не объявлена
Fable III **(Xbox 360)**	IV квартал 2010
Mafia II **(PC, Xbox 360, PS3)**	III квартал 2010
StarCraft II: Wings of Liberty **(PC)**	II квартал 2010
The Last Guardian **(PS3)**	не объявлена
Vanquish **(PS3, Xbox 360)**	не объявлена

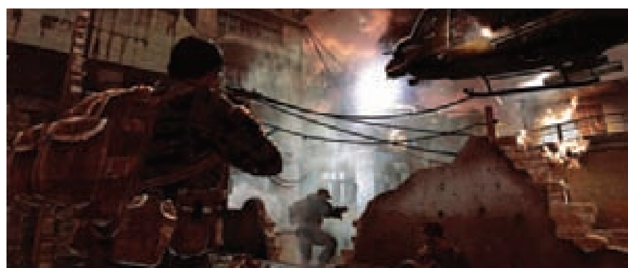
составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Killzone 3 (PS3)



Call of Duty: Black Ops (PS3, Xbox 360, Wii, Pc)

ПРОРВИСЬ НА НОВЫЙ 3D-УРОВЕНЬ

3D-монитор LG серии W63D – твой новый геймерский уровень. Высокое качество изображения: разрешение FullHD[1] и кадровая развертка в 120 Гц. Исключительная четкость даже в динамичных сценах: скорость обработки данных на уровне 172 Гц. Впечатления становятся более реалистичными и яркими. Функция ThruMode[2] уменьшает время отклика, позволяя тебе моментально реагировать на происходящее. SRS Tru-surround HD[3] обеспечивает чистое объемное звучание. Auto Bright[4] автоматически подстраивает яркость экрана, в зависимости от освещения в комнате. Когда ты за 3D-монитором LG – это больше, чем просто игра.





FULL HD 3D

Монитор LG серии W63D
www.lg.ru



[1] Изображение высокого разрешения [2] ТруМоуд
[3] СРС Тру-сурраунд Эйч Ди [4] Автояркость
[5] Постигнуть неведомое

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76 (бесплатная горячая линия по России). www.lg.ru

Новости

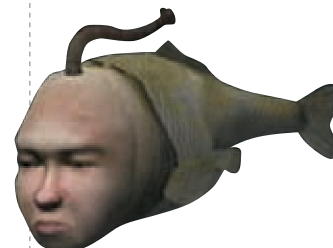
Самые важные события игрового мира



КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Milo & Kate – это, по сути, перепевка Seaman, где страшноватая рыбка тоже разговаривала с вами за жизнь. Тогда это было действительно удивительно, а сейчас – уже «вторая свежесть».



Питер Молинье готов «изменить мир» с Milo & Kate

Аарон Гринберг, отвечающий в Microsoft за продвижение Xbox 360, в интервью австралийскому телеканалу заявил, что Milo & Kate – едва ли не самый многообещающий Kinect-проект с E3 2009 – на деле лишь техническая демка. «Пока это не игра, которую мы планируем публиковать», – сообщил он. Вице-президент Microsoft Game Studios Фил Спенсер независимо от Гринберга подчеркнул, что Milo & Kate – действительно прежде всего технология и может пригодиться в разных разработках. Например, в Kinectimals.

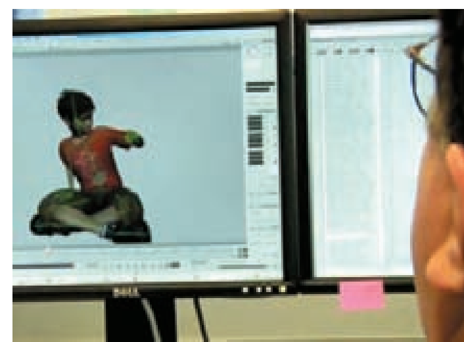
После начавшейся шумихи Гринбергу пришлось четче обозначить судьбу проекта: «В Lionhead по-прежнему трудятся над Milo, просто в этом году публикации не ждите». Оправдания не спасли его от гневной критики Питера Молинье: «Бедный Аарон Гринберг ведь всего лишь пиарщик, игры с прошлого года не видел и использовал ответ-клише, что, мол, Milo в порядке, но это – лишь демка. Если бы я показал ему нынешнюю версию, он бы понял, что к чему. Та технология, что была продемонстрирована на E3, на самом деле работает». Молине традиционно не скупится на обещания: сейчас, говорит он, главное испытание – «убедить людей в том, что то, что мы делаем, изменит мир».

Не забывает главный краснобай индустрии и про Fable III: по его прикидкам, она должна разойтись тиражом в 5 млн копий и принести более $150 млн прибыли, «потому что сериалы, не достигающие такого уровня, неизбежно вянут». Fable III вскоре после релиза выйдет в виде эпизодов, первый из которых можно будет скачать бесплатно (ранее подобным образом достаточно успешно продавали предыдущую часть сериала). По мнению Молине, предоставление целой первой главы игрокам гораздо лучше обычных демоверсий. «Все, кто думает, что демки – хорошая идея, – сумасшедшие», – заявил Питер.

ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ BAUKE REGNERUS, GAMASUTRA.COM: «Из его уст обвинение в сумасшествии – комплимент. Как насчет небольшой рефлексии, Пит?».





Продажи консолей

PS3	Xbox 360	PSP	Wii	DS
35.7 млн	40.8 млн	58.8 млн	72.4 млн	131.4 млн

Автор Kid Icarus: Uprising – о творчестве и о себе

Масахиро Сакурай, создатель сериалов Kirby и Smash Bros., сейчас работает над возрождением Kid Icarus для 3DS. По его словам, с предложением сделать игру для готовящейся портативки Nintendo к нему обратился сам президент издательства Сатору Ивата. Таким образом, Сакурай стал первым человеком вне компании, узнавшим о ее новом «железе». Задачу возродить какой-то конкретный ретро-цикл перед ним не ставили – о Kid Icarus вспомнили уже в процессе, посчитав, что механика шутера от третьего лица окажется к месту в этом антураже (вторым кандидатом был Star Fox).

Говоря о шутерах, Сакурай заметил, что в них практически всегда используется одна и та же схема управления, задействующая все кнопки контроллера одинаково. И он решил поступить иначе, придумать новую, более простую и доступную раскладку, которая бы учитывала особенности консоли (ранее он точно так же подошел к дизайну Smash Bros., решив отойти от классической концепции файтинга, и не прогадал). По словам Сакурая, его методика создания игр (ее же используют и в Nintendo) отличается от общепринятой на Западе тем, что он «старается сконцентрироваться на очень простой, но отточенной до идеала механике геймплея, не пытаясь непременно сделать нечто большое и дорогостоящее». В то же время множество разработчиков пытаются перещеголять друг друга в графике и масштабах происходящего, но забывают главное – нужно делать то, что лучше всего получается».



Sony считает Home успешным

Джек Базер, глава проекта PlayStation Home, заявил, что этот условно-бесплатный сервис оказался достаточно-таки прибыльным. «Мы выпустили более 5 тыс. виртуальных предметов, и со временем все они начинают приносить доход», – пояснил он. Home в июне достиг отметки в 14 млн зарегистрированных пользователей, каждый из которых в среднем проводит в нем 70 минут за сессию.

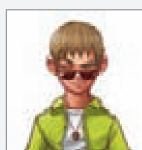
Разработка Beyond Good & Evil 2 продолжается

Некоторое время ходили слухи, что разработка продолжения культовой игры Beyond Good & Evil прекращена, а именитый геймдизайнер Мишель Ансель покинул Ubisoft. Он сам эти домыслы и опроверг, пояснив, почему про BG&E2 так долго ничего не слышно. «Мы стараемся обходиться малыми силами, чтобы игра не превратилась в коммерческий продукт, а сохранила душу», – заявил Ансель. Сколько же сотрудников занимается столь знаковым проектом? Всего пять!





КОММЕНТАРИЙ
АРТЁМ ШОРОХОВ



Примерно в то же время Кадзунори Ямаути сболтнул в интервью, что Gran Turismo 5, мол, уже сегодня переросла PS3 и место ей на консолях следующего поколения. Слава богу, дата выхода долгожданной гонки уже объявлена, но фанаты все равно схватились за сердце.

Square Enix видит будущее в Сети

Глава Square Enix Ёити Вада посетовал, что нынешние консоли уже достигли «потолка» в плане мощностей, и отметил, что по сравнению с переходом на первую PlayStation, последующие вехи в истории приставок не такие заметные и значительные. «Я не думаю, что можно достичь какого-то более заметного эффекта с игровыми платформами», – заключил Вада.

Показанные на E3 «инновации» (очевидно, Kinect и Move), по его мнению, – лишь незначительные добавки к уже имеющимся технологиям, а будущее – за развитием сетевых возможностей каждой консоли. Также Вада намекнул, что Square Enix работает над собственной платформой цифровой дистрибуции а-ля Steam, однако подробностями не поделился.

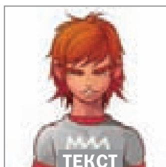
Статистика Red Dead Redemption

В Rockstar и GameSpy подсчитали: на Red Dead Redemption, бестселлер-рекордсмен среди новинок этого года, геймеры за первые две недели после релиза потратили 14 млн часов игрового времени. Система учета также зафиксировала 131.9 млн убийств, 862 тыс. грабежей, 808.6 тыс. поджогов, 1.9 млн угонов лошадей и 5.7 млн простреленных в дуэлях шляп. Среднестатистический Джон Марстон выпивает 8.6 литров спирта в год, что, как ни странно, не так уж и много.

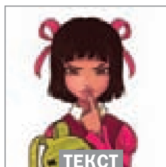
ЛУЧШИЕ ИГРЫ E3 2010



E3 2010 мы запомним как блестящее шоу, выставку имени десятков бесспорно достойных и равноценных проектов. Здесь нас ежечасно – да что там, ежеминутно! – заставляли выбирать между Call of Duty: Black Ops и Killzone 3, Gran Turismo 5 и Need for Speed: Hot Pursuit, The Legend of Zelda: Skyward Sword и Epic Mickey, Vanquish и Gears of War 3. В предыдущем выпуске «СИ» вас ждали наши впечатления от тех игр, к которым мы поспешили в первую очередь, а в этом номере мы рассказываем о лучших из лучших.



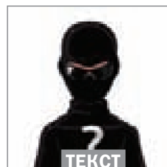
Константин Говорун



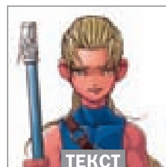
Наталья Одинцова



Евгений Закиров



Вячеслав Мостицкий



Сергей Цилюрик

В архиве Capcom скопилось столько файтингов, что компания может существовать исключительно за их счет, выпуская раз в полгода либо по римейку, либо по дополнению. К счастью, руководство Capcom думает растянуть удовольствие и выводит опытных игроков из команды запасных по одному и с большими перерывами.

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting.2D
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
marvelvscapcom3.com/us/
Дата выхода:
весна 2011 года (США)
Страна происхождения:
Япония



Фелиция – бессменная представительница сериала Darkstalkers. Помимо неё, в игре также есть Моррин Айнсленд. Но пока не заявлена Бэби Бонни Худ, а попросту Красная Шапочка. И это печально!



Известный факт: Super Street Fighter IV – один из лучших файтингов вообще и главный претендент на звание самого значимого представителя жанра на этом поколении домашних консолей. Он не только вернул сериалу былую славу, но и отстоял честь 2D-поединков, доказав, что даже в наше время такие игры могут быть успешны. В то же время, SSFIV – далеко не единственная дисциплина на крупнейших турнирах, вроде EVO. Наряду с ним до сих пор востребованы Tatsunoko vs. Capcom, Super Street Fighter II Turbo HD Remix и – внимание! – Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes, которая вышла в 2000 году и лишь в 2009-м заслужила даже не римейк, а просто переиздание в виде скачиваемой игры для PS3 и Xbox 360.

Конечно, все помнят Marvel vs. Capcom 2. Это один из лучших файтингов с персонажами американских комиксов, а для кого-то – чуть ли не единственная игра с их участием, к которой всегда интересно возвращаться. А то, что помимо фансервиса здесь нашлось место и отличной боевой системе, помогло продлить жизненный цикл выпуска. Ведь если он представлен как дисциплина на известном турнире, значит, соревновательный интерес еще не исчерпан, а следовательно люди все еще находят его привлекательным. Очевидно, что это и стало решающим доводом для Capcom – вместо Darkstalkers и Rival Schools следующим «воскрешенным» файтингом оказался как раз Marvel vs. Capcom. Хотя релиз намечен лишь на следующий год, уже на этой E3 третий выпуск был доступен в виде играбельной демоверсии. И уже в этом году по нему проводились мини-турниры, победителям которых дарили красивые футболки.

Однако красивые футболки – это все-таки мишура. Смысл таких акций не в том, чтобы привлечь всеобщее внимание (всем и так интересно посмотреть на что-то новое), а в том, чтобы точно узнать пожелания целевой аудитории. Судя по тому, что на сегодняшний день рабочий билд видели только американцы, именно они эту аудиторию и составляют. Впрочем, авторам приходится советоваться не только, собственно, с потребителем, но и с Marvel, ведь именно американское издательство решает, каких героев со своей стороны можно включить в игру, а без каких лучше обойтись. В Capcom лишь выбирают соответствующие пары. Кстати, в финальной версии уже точно не появятся боссы из Resident Evil – как говорят разработчики, если бы в список бойцов попал Тиран, то пришлось бы ставить рейтинг 18+, а это противоречит концепции.

Следует сразу оговориться: пятидесяти бойцов, как было во втором выпуске, ожидать не стоит. Всем знакомые герои останутся, а тех, что уже утратили известность (или на время выпали из общей сюжетной линии комиксов) заменят новобранцы. Скажем, Суперскрулл, злодей из «Фантастической четверки». Вот уж, кстати, нелепое решение: не самый популярный злодей по воле Marvel оказывается единственным напоминанием о довольно известной вселенной. При этом ни Сью Ричардс, ни Человека-Факела, ни Существа в ростере не будет, это уже неоднократно подтверждалось. Почему? Неизвестно. Такая



Воздушные комбо – одни из самых эффективных. Их сложнее исполнить, и урон они наносят ощутимый.



Капитан Америка никогда не был популярным персонажем кроссовера. Но! Он почти всегда присутствовал в играх, разработанных компанией Capcom по лицензии от Marvel.


Халк и в комиксах, и в игре только и делает, что всё крушит да всё ломает.

ра. Все логично, последовательно и сделано из стремления никого не обидеть и учесть многие пожелания игроков.

Впрочем, такую разницу в подходах к решению одной проблемы – составлению списка участников – легко объяснить давнишней проблемой всех кроссовер-файтингов с героями Marvel. Все дело в том, что, условно говоря, представителям Capcom не надо сочинять мувлисты на пустом месте. У них все уже готово, и требуется лишь распределить приемы по простейшей раскладке. Какая-то из кнопок – хадокен, а другая – шорюкен через весь экран. Совсем другое дело – бойцы Marvel. У них есть сверхспособности, не учесть которые нельзя, и в то же время весьма проблематично. Тот же Росомаха, например, должен быстро восстанавливать здоровье, а Дедпул так вообще бессмертен! А если вычеркнуть суперсилы из уравнения, нужно заново делать для каждого героя список ударов и придумывать комбо, которые чаще

ИМЕННО MARVEL РЕШАЕТ, КАКИХ ГЕРОЕВ СО СВОЕЙ СТОРОНЫ МОЖНО ВКЛЮЧИТЬ В ИГРУ, А БЕЗ КАКИХ ЛУЧШЕ ОБОЙТИСЬ.

политика вызывает недоумение, особенно если обратить внимание на подборку героев со стороны разработчика – сплошь актуальные, популярные и известные персонажи, которых все ждали и без которых просто невозможно представить себе кроссовер от Capcom. Рю, Чунь Ли, Морриган – да, это старая команда, к ней все привыкли. Удивление и восторг вызывают другие. Скажем, кто не мечтал увидеть в Marvel vs. Capcom, например, Данте? Это же не только и не столько герой Capcom, сколько давний кумир владельцев PS2, персонаж, успевший побывать приглашенным гостем даже в JRPG! Его появления ждали, так почему бы не исполнить желание фанатов? То же самое можно сказать и про Криса Рэдфилда, на некоторое время выпавшего из сюжета Resident Evil и вернувшегося уже протагонистом пятой части. Именно таким, а не в костюме S.T.A.R.S., его запомнили молодые геймеры, следовательно, именно он заменит Джилл Валентайн в новой версии кроссове-



Вверху: Один хадокен здесь решительно ничего не значит. Выглядит он мощно и внушительно, но и только.

всего будут основываться на непонятных энергетических лучах и прочих хитростях, плохо вписывающихся в боевку Street Fighter.

К счастью, способ разрешить подобные противоречия в Capcom давно придумали. С одной стороны, Marvel vs. Capcom – всегда фансервис, причем привлекательный главным образом для увлекающихся комиксами школьников или людей, плохо знакомых с жанром как таковым и потому не предъявляющим никаких серьезных требований. Главное, чтобы были любимые персонажи, красивые фоны и вообще каждый кадр глаза радовал. Всё это можно наблюдать уже сейчас. «Ртутная» стилистика немного непривычна, но в остальном придраться не к чему. Особенно впечатляют локации, хотя разработчики признаются, что не каждый персонаж, и даже не каждая тематическая команда получит свою арену. Постоянные вспышки, фейерверки на фоне, множество летающих объектов, какие-то небольшие сюжеты – таким потрясающим воображение вниманием к деталям могли похвастаться новые локации в Super Street Fighter IV. Однако это сравнение даже в какой-то мере оскорбительно для Marvel vs. Capcom 3, где каждая деталь, каждый штрих идеально вписываются в общую картину и создают, по сути, полотно, страницы, фон для красочных битв.

То есть, до демонстрации рабочей версии, все думали, что сражения будут просто «красочными». Очень уж заманчиво выглядело обещание сделать графику в игре как во всамделишных комиксах. Да и арты с вроде бы настоящими моделями персонажей вселяли какую-то надежду. Как оказалось, разглядеть мелкие детали именно что персонажей, а то и сравнить их с иллюстрациями, просто невозможно. Динамика боев заставляет участников быстро забыть о таком слове, как «пауза». Действо не останавливается ни на мгновение, постоянно что-то происходит, на протяжении всех девяноста секунд злодеи стреляют энергетическими лучами всех цве-

Если нет сил ждать выхода третьего выпуска, то имеет смысл обратить внимание на Marvel vs. Capcom 2, выпущенный для XBLA и PSN. Это не римейк, хотя визуально файтинг выглядит достаточно прилично. Плюс, в нем присутствует стабильный онлайн-мультиплеер, кстати, и по сей день очень популярный. Конечно, за идеальный порт хорошей игры придется и заплатить соответствующую цену – 1200 MP в XBLA – но оно того стоит!



ВСЕ ПОМНЯТ MARVEL VS. CAPCOM 2 – ЭТО БЫЛ ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ ФАЙТИНГОВ С ПЕРСОНАЖАМИ АМЕРИКАНСКИХ КОМИКСОВ.

Человек блогосферный

Как быстро получать последние известия о Marvel vs. Capcom 3? Очень просто!

marvelvscapcom.tumblr.com/ – официальный блог игры на английском языке

www.capcom.co.jp/blog/mvsc3/ – японский блог разработчиков, очень интересный и познавательный

www.facebook.com/marvelvscapcom3 – для тех, у кого есть аккаунт на Facebook

twitter.com/marvelvscapcom – последние новости, конкурсы, разные интересные сведения – еще один повод завести Twitter!



тов радуги в блюстителей порядка, которые в этот самый момент проводят комбо о двадцати ударах, озаряющие экран яркими спецэффектами. Так что «красочные сражения» – это еще слабо сказано!

С другой стороны, на одной красивой графике хороший, оригинальный файтинг не сделаешь. Требуется вызвать азарт, обозначить отличия от других представителей жанра, чем-то увлечь, зацепить. Одна из приоритетных задач Capcom – сделать так, чтобы третий выпуск кроссовера заменил предыдущий и сумел продержаться так же долго (напомним – почти десять лет) в списке турнирных дисциплин. Как этого добиться? Очень просто – придумав идеальную боевую систему. То есть, сочинять с нуля уже не пришлось, опыт предыдущей части пришелся очень кстати, но работы все равно – непочатый край. Результат сейчас выглядит так: перед началом боя игроки выбирают по три персонажа, при этом переключаться между ними разрешено когда угодно, хоть во время выполнения удара. Например, напарника можно вызвать, чтобы он заменил активного бойца (тогда часть его здоровья восстановится), либо нанес какой-нибудь один суперудар. Мувлист составлен сплошь из ярких и красочных приемов. Правда, сперва смущает, что он, во-первых, очень невелик, во-вторых, удручающе однообразен. Какого персонажа ни возьми - все одинаково. Прокрутка девяносто градусов вперед, такие же манипуляции с рукояткой назад плюс удар ногой или двойной удар рукой. Быстро исполняется, хорошо запоминается – все довольны? В то же время, есть несколько слепящих глаза суперкомбо, выполнение которых сопряжено с чуть большими трудностями. Но, в целом, управление должно быть интуитивно понятным и необходимости в обучающем режиме не возникнет точно. Где же азарт? А азарт там, где есть комбо за сто и даже на двести ударов!

Стохитовые комбо – именно тот показатель мастерства, на который всегда опирался кроссовер-сериал Marvel vs. Capcom. Поймать противника на ошибке, влепить десять ударов, тут же позвать на помощь напарника и провести совместный удар, после чего вообще поменять персонажа и провести супер… Конечно, это очень сложно. Еще сложнее – исполнить все то же самое, но опираясь на умения каждого бойца. Скажем, в предыдущем выпуске Человек-паук умел стрелять паутиной и заворачивать противников в кокон, удерживая затем в течение нескольких секунд. И пускай в ростере его пока нет (это скорее вопрос времени), такая тактика весьма показательна. Взять, к примеру, дуэт Росомахи и Железного Человека: один бьёт лазерами из рук и из специальной пушки и удерживает противника на месте, тогда как второй сломя голову несется вперед с когтями наготове. Исполосовал, подбросил в воздух – снова замена персонажей, но уже по другому сценарию. Со стороны это может выглядеть непредсказуемо и в чем-то даже глупо, но нужно просто потратить какое-то время, чтобы во всем разобраться, и тогда сражения больше не покажутся совершенно хаотичными.

На Marvel vs. Capcom 3 сегодня возлагают большие надежды. С другими «воскрешенными» сериалами её связывает очень многое: «плоский» геймплей (см. новый Mortal Kombat), tag-режим (здесь, правда, выбора нет, команда из трех человек – это команда по умолчанию), несколько своевольное отношение к тому, каких персонажей включить в список бойцов, а каких пока оставить за кадром. При этом кроссовер-файтинг, вероятно, выглядит наиболее привлекательно. Во-первых, за счет того, что это все-таки блестящий фансервис, во-вторых, десять лет ожидания – большой срок. И хотя в Capcom подчеркивают, что еще многое надо отладить и довести до ума, видно, что разработчики не хотят отдаляться от второго выпуска и, по сути, не предлагают никаких нововведений. Впрочем, это ни разу не повод для расстройства и огорчения. Такой у издательства метод – дорабатывать старые идеи, отшлифовывать их до блеска и преподносить пользователям в лучшем виде. Грех жаловаться!



Дедпул против Данте? Неожиданная встреча!



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo Wii
Жанр:
action.platform
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Good-Feel
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
e3.nintendo.com/wii/game/?g=kirby
Дата выхода:
осень 2010 года (Европа)
Страна происхождения:
Япония

Слева: Драконы – это что-то новенькое. И непонятно, почему дракон не летает на звезде. Ведь такой поступок вполне в духе сериала!



Kirby's Epic Yarn

Немногие вспомнят о самом недавнем появлении Кирби на домашних консолях. Вышедшие за последние годы портативные версии, иногда довольно удачные, иногда – не совсем, конечно, известны многим владельцам Nintendo DS, но и они по большей части выглядят скорее сопутствующими играми, решительно ни на что не претендующими. Это обидно, учитывая тот факт, что в прошлом Кирби был довольно популярным персонажем и платформеры с его участием высоко ценились.

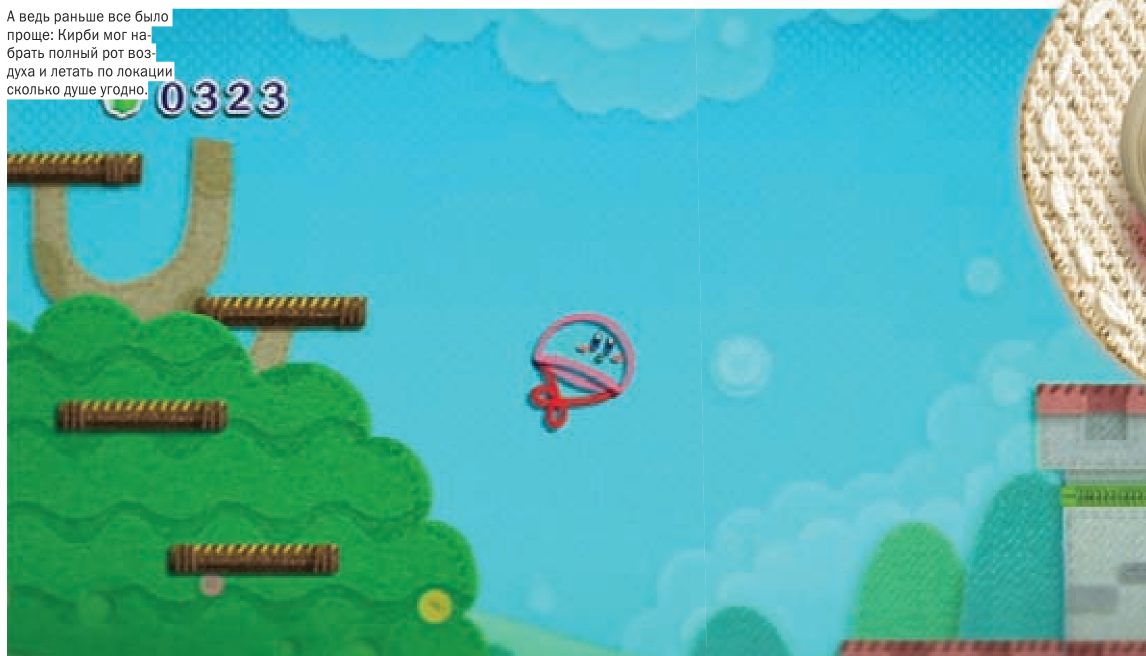


К сожалению или к счастью, но Nintendo вспомнили про счастливого героя лишь сегодня. Зато новые разработчики припасли для выпуска на Wii столько интересных идей, что диву даешься – и стилистику оригинальную придумали, и геймплей переделали до неузнаваемости, и вообще везде сплошь нестандартное мышление. Впрочем, как раз внутренние перестановки не сильно заметны, а вот внешние изменения сразу привлекли всеобщее внимание. Дело в том, что Кирби сам по себе персонаж милый, да и приключения его всегда представляли интерес в первую очередь для геймеров помладше. Но при этом несложный платформер выглядел настолько очаровательно, что отказать себе в удовольствии познакомиться с фантастически красивыми приключениями не могли и вполне взрослые люди. Со временем «милый» визуальный акцент куда-то исчез, а замену ему, кажется, и не пробовали искать. Во всяком случае, до нынешней поры. Сегодня Кирби преобразился, как и мир вокруг него, и все эти чудесные визуальные изменения преподносятся как что-то, мимо чего нельзя пройти. Надо заметить, расчет верный. После показа дебютного трейлера

Внизу: Кирби-машинка отважно катится по красивым локациям навстречу вооруженному копьем противнику. Пожалуй, этого миловидного злодея все-таки можно назвать своего рода фансервисом. Уж этих-то противников все помнят.



А ведь раньше все было проще: Кирби мог набрать полный рот воздуха и летать по локации сколько душе угодно.



на пресс-конференции Nintendo никто не остался равнодушным – это факт.

В красиво оформленном тряпичном мирке Кирби выступает все тем же спасителем спокойствия и защитником счастья. Вместо того чтобы втягивать противников с воздухом и выплевывать их, он орудует волшебной веревочкой. С ее помощью герой может изменять форму, открывать секретные участки локации (зацепился ниточкой за застежку на молнии, потянул на себя – а за холстом оказалась потайная комната) и забрасывать напарников туда, куда сам допрыгнуть не может. Превращения, впрочем, выглядят достаточно безобидно. Цепляешься за взлетающую вверх птицу, и Кирби превращается в грузик: с вечной улыбкой на лице раскачивается на ветру, собирая бонусы. Разгоняешься – и вот он, уже в обличье маленькой, но быстрой розовой машинки, несется вперед, навстречу опасностям. Под водой Кирби изображает подводную лодку, на суше – какой-то танк, отдаленно, кстати, смахивающий на бесконечно милого боевого робота. Игровой процесс от этого проще не выглядит (тут уж просто нечего было упрощать, если совсем откровенно), но такого и не требовалось – главное, чтобы он соответствовал общему настроению, а уж с этим проблем нет.

Надо заметить, что пресс-релиз Kirby's Epic Yarn выглядит довольно скромно, да и акцент все время делается именно на красивой картинке. И хотя спорить с этим бесполезно, непонятно, почему до настоящего момента разработчики не заговорили о разнообразии хотя бы тех же локаций. Ведь в такой стилистике что наземные, что подводные уровни выглядят очень похоже. Плюс, непонятно, что достанется в наследство (и достанется ли) от старых выпусков, кроме звукового эффекта во время перехода на новый этап. Т.е. тот самый фан-сервис, ради которого люди и готовы покупать такие игры, конкретно в Kirby's Epic Yarn почти не представлен, и для кого-то это может послужить поводом для огорчения. С другой стороны, стремление полностью все изменить нашло отклик в профильной прессе, и многие издания признали игру одной из самых интересных на



выставке. Подобного рода награда авансом вряд ли может служить серьезным показателем успеха, но уже такое внимание – большое достижение для сериала, за последние годы заметно утратившего популярность. Поможет ли это Кирби завести новых друзей, привлечь новую аудиторию, гадать пока рано, но выглядит всё многообещающе, и этого, вроде бы, достаточно. Да и потом, разве может что-то со словом epic в названии оказаться провалом? Epic – новый знак качества Nintendo, пришедший на смену super!

ПОД ВОДОЙ КИРБИ ИЗОБРАЖАЕТ ПОДВОДНУЮ ЛОДКУ, НА СУШЕ – КАКОЙ-ТО ТАНК, ОТДАЛЕННО, КСТАТИ, СМАХИВАЮЩИЙ НА БЕСКОНЕЧНО МИЛОГО БОЕВОГО РОБОТА.

Donkey Kong Country Returns

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo Wii
Жанр:
action.platform
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Retro Studios
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
e3.nintendo.com/wii/game/?g=dkcr
Дата выхода:
осень 2010 года (Европа)
Страна происхождения:
Япония



Справа: Злые ящерицы остались достоянием прошлого. Теперь вместо них новые противники, которым очень не хватает злодейского обаяния.

Donkey Kong Country – легендарный сериал, запомнившийся всем владельцам SNES. К несчастью, дальше третьей части дело не пошло, и следующим домашним и портативным консолям Nintendo доставались либо неудачные порты, либо совсем дикие игры, не имеющие никакого отношения к творениям Rare.

Несложно представить себе удивленные лица журналистов, присутствовавших на пресс-конференции Nintendo на E3. Да что журналисты! Каждый заинтересованный геймер, решивший уделить время просмотру онлайн-трансляции, испытал культурный шок. Вот Реджи Физ-Эме говорит о разработчиках, но его слова пролетают мимо ушей, потому фоном играет знакомая с детства мелодия, а спустя мгновение на экране появляется Данки Конг! Первая реакция – сейчас, наверное, заговорят про римейк, но нет. Все обстоит несколько иначе.

На первый взгляд все напоминает самую первую часть: вот вам Данки и Дидди Конг, вот джунгли и все то же музыкальное сопровождение. Но это своего рода обман, хитрая уловка. Прежних противников нет, сюжет новый, многое изменилось в самой концепции, причем эти изменения старые фанаты могут воспринять в штыки. Ведь что такое оригинальный DKC? Это платформер про двух обезьян, которые прыгали по лианам, собирали бананы, буквы (собрал слово KONG – получил дополнительную жизнь) и искали пропавшие сокровища – гигантские банановые ветви. При этом воздушные шарики, те самые «жизни», играли роль продолжений, сами же обезьяны в испуге убегали за край экрана, стоило противнику ударить их хотя бы один раз. Но, поскольку героев было два, то и попыток пройти уровень давали тоже две – убежал Данки Конг, значит, остался Дидди Конг, и наоборот. Вторую обезьяну можно было потом отыскать в бочке и продолжить прохождение уровня с полным составом команды. По всей видимости, такой подход сочли слишком сложным для современных геймеров и поэтому ввели дополнительные жизни, по две каждому герою.

С другой стороны, это также затрагивает мультиплеер, ведь теперь каждый игрок управляет своим персонажем в реальном времени. Обезьянки больше не ходят друг за дружкой, они могут самостоятельно изучать уровни. Например, Данки бегает на переднем плане, а Дидди – на дальнем, где решает простенькие головоломки и открывает путь дальше. Хотя это, скорее, исключение из общих правил, потому как значительная часть показанных уровней точно воспроизводила идеи оригинала. Так, например, никуда не исчезли уровни на вагонетках, где требуется вовремя перепрыгивать через пропасти. Остались и участки с висящими в воздухе бочками, которые также могут крутиться и летать вверх и вниз – надо точно рассчитать момент, чтобы выстрелить из одной и попасть в следующую.

Немного обидно, что визуально DKCR мало напоминает оригинал. Раньше каждая локация была нарисована с любовью и представляла собой небольшое произведение искусства. В новом же выпуске почему-то появились разрушающие корабль гигантские осьминоги и падающие каменные башни. С одной стороны, это добавляет происходящему на экране зрелищности, делает фон динамичным, отвечающим современным требованиям. С другой – стилистика каноничных выпусков очевидно утеряна, и нельзя найти ни малейшего намека на то, что в финальной версии что-нибудь изменится.



Внизу: Вагонетки – это проклятье Donkey Kong Country. Кто не матерился во время прохождения этих уровней, тот не жил!



ОБЕЗЬЯНКИ БОЛЬШЕ НЕ ХОДЯТ ДРУГ ЗА ДРУЖКОЙ, ОНИ МОГУТ САМОСТОЯТЕЛЬНО ИЗУЧАТЬ УРОВНИ. НАПРИМЕР, ДАНКИ БЕГАЕТ НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ, А ДИДДИ – НА ДАЛЬНЕМ, ГДЕ РЕШАЕТ ПРОСТЕНЬКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ.

Вверху: Новых, красивых и оригинальных уровней тоже будет достаточно. В ущерб ли проверенным решениям или нет – пока вопрос.

Плюс не были показаны уровни, запавшие в душу всем ценителями оригинала. Речь идет, конечно, о подводных приключениях, переходах через заснеженные горы и ледяных пещерах – их без лишнего лукавства можно назвать самыми запоминающимися. В довершение всего непонятно, будут ли в этой версии животные (носорог, страус, рыба-меч и лягушка) и придется ли собирать их монеты, чтобы получить доступ к бонус-локациям. Нельзя сказать, что без этих мелочей невозможно представить новое изложение Donkey Kong Country, но ведь именно они создают атмосферу «старой, всем знакомой хорошей игры», т.е. как раз того, чего добивается Nintendo.

The 3rd Birthday

Айя Брея, светловолосая героиня цикла Parasite Eve, уже была свидетельницей того, как игра с ее участием меняет жанр: из action-RPG мутирует в экшн с ролевыми элементами. Мутациями Айю не напугать – она и сама не вполне обычный человек (в отличие, скажем, от Леона из Resident Evil). «Строение клеток другое!» - сплюнет враг, когда девушка не самовоспламенится и не растечется зеленой жижей по мостовой, в отличие от сотен сограждан. И терпения ей не занимать – новые выпуски сериала не выходят уже около десяти лет.



Справа: Телепортироваться в соратников при помощи системы Overdrive удастся в любой момент боя. Создатели признаются, что позволили Айе придавать любому воину свой облик, потому что на нее попросту приятней смотреть.



По словам разработчиков, для The 3rd Birthday они делают таких рядовых врагов, которые бы в качестве боссов украсили любую другую игру. А именно, больших, сильных и быстрых.

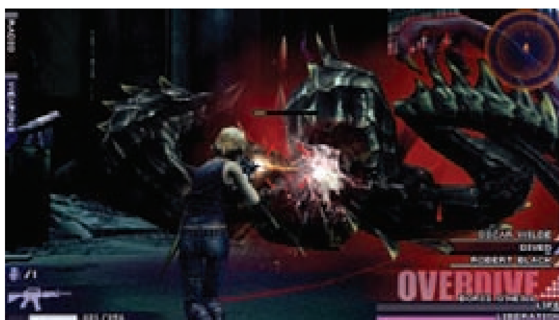
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PSP
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.square-enix.co.jp/3rd_birthday/
Дата выхода:
IV квартал 2010 года (Япония); не объявлена (США)
Страна происхождения:
Япония

Хотя, что скрывать, надежду на продолжение «Паразитки» нам подали еще в 2007-м. Тогда Square Enix анонсировала для мобильных телефонов и Final Fantasy XIII Agito, и The 3rd Birthday. Спустя год планы издательства изменились, обе игры перекочевали на PSP – платформу, более доступную на Западе и по возможностям «железа» лучше соответствующую замыслам геймдизайнеров. 15-секундный трейлер на прошлой TGS намекнул, что, помимо Айи в свадебном платье и драки в церкви а-ля Kill Bill, в «карманной» Parasite Eve, возможно, будут перестрелки в духе RE4. А на этой E3 наконец-то настал черед первой демоверсии. Правда, глава проекта, Хадзиме Табата, так и не доверил контроллер никому из журналистов – возможно, потому, что билд еще толком не отлажен.

Согласно сюжету, действие разворачивается не в столь уж отдаленном будущем: на дворе 2012 год, и повзрослевшая по паспорту, но не лицом спецагент Брейя по-прежнему оберегает покой жителей Манхэттена. События второй части остались в далеком прошлом – факт, настолько значительный, по мнению Табаты, что заголовок Parasite Eve из названия убрали вовсе. Но специально для тех, кто с первыми двумя играми не знаком, о самых важных эпизодах из биографии Айи непременно расскажут по ходу действия. А еще поведают, в чем соль отсылки к третьему дню рождения, зачем потребовалась сцена у алтаря и что же так круто изменило жизнь героини (очевидно, в промежутке между Parasite Eve II и The 3rd Birthday), сделав ее замкнутой и недоверчивой.

Между тем в Нью-Йорке опять хозяйничают мутанты, которых прозвали Twisted (они так и выглядят, как будто их перекрючило неведомой силой). Демо начинается со стычки: на безлюдной улице Айя расстреливает подбирающихся к ней тварей. Вид из-за плеча сперва наводит на мысль, что в Square Enix и вправду решили развивать тему шутеров от третьего лица, однако Табата тут же уточняет, что The 3rd Birthday, на его взгляд, снова стала ближе к action-RPG, ведь свободно выбрать мишень здесь не разрешают – точность выстрела обеспечит автоприцел (R1). Схема управления достаточно стандартна: в японской версии «квадрат» отвечает за любые действия (хоть нажать спусковой крючок, хоть в мусорном бачке порыться), «X» позволяет перезарядить оружие, а «круг» – кинуть гранату.



Вверху: Главных гадов пока показали лишь мельком: судя по всему, битва с ними будет проходить на некоей сюрреалистической арене, а не просто на городской улице.

Главный же сюрприз – система Overdrive. С ее помощью Айя вселяется в любого из находящихся поблизости сослуживцев, и тот временно становится ею, сохраняя не только все ружья героини, но и собственный арсенал. Процесс выглядит так: стоит игроку нажать на «треугольник», как поле боя предстает в инфракрасном свете. Выбираем союзника, и трансформация происходит мгновенно.

Новая способность окажется весьма кстати во вроде бы безвыходных ситуациях. В демо, например, Айю едва не затоптал гигантский жук-мутант, но перекинувшись в соратника на крыше, она смогла увернуться от гибельного удара, да еще и обстреляла неприятеля с более выгодной позиции. Кроме того, доступ к вооружению соратников позволяет экономить патроны (а они будут наперечет), и быстро отыскать тот самый пулемет, который пробьет броню очередного босса. А еще, полагаясь на группу поддержки, Айя быстрее доберется к тем участкам уровня, которые сперва выглядят недоступными. Одна незадача – если недругам таки удастся смертельно ранить героиню, она может спастись, удрав в другое тело. А бывшему помощнику уже не так повезет – он погибнет насовсем.

Табата не отрицает: шутеры для Square Enix – жанр далеко не так хорошо освоенный, как RPG. Поэтому над проектом трудятся и сторонние студии. Но в разработке примут участие и большинство ведущих геймдизайнеров Square Enix: от Есинори Китасе до Тецуи Номуры. Имя Мотому Ториямы (учитывая, как разделились мнения геймеров насчет FF XIII) в списке, возможно, кому-то покажется скорее дурной приметой, чем хорошим предзнаменованием, но мы верим, что команде The 3rd Birthday удастся пополнить библиотеку PSP отличной новинкой – куда более успешной, чем, например, Dirge of Cerberus. Пока, во всяком случае, перестрелки в Манхэттене выглядят весьма многообещающе.

ГЛАВНЫЙ СЮРПРИЗ – СИСТЕМА OVERDRIVE. С ЕЕ ПОМОЩЬЮ АЙЯ МОЖЕТ ВСЕЛИТЬСЯ В ЛЮБОГО СОСЛУЖИВЦА, ПРЕВРАТИВ ЕГО В СВОЮ КОПИЮ.

Metal Gear Solid: Rising

Metal Gear Solid 2: Sons of Libery представила Райдена смазливым слюнтяем – полной противоположностью закаленному в боях и уверенному в себе Снейку. Его приняли неоднозначно – не в последнюю очередь потому, что в Konami до последнего молчали о новом главном герое, но в последующих выпусках создатели с удовольствием оставляли «пасхалки» в виде пародий на женоподобного блондина (кто не знает Ивана Райденовича Райкова!). Хватало и шуточных трейлеров, в которых Райдену вновь и вновь не удавалось победить Снейка. Как бы то ни было, ничего слабовольного не осталось в том киберниндзя, который встретил геймеров в Metal Gear Solid 4. А новый выпуск, Metal Gear Solid: Rising, призван наглядно продемонстрировать, как же эта трансформация произошла.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC
Жанр:
action.shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Konami
Количество игроков:
не объявлено
Онлайн:
www.konami.jp/mgsr
Дата выхода:
не объявлена
Страна происхождения:
Япония



Продюсер Сигэнобу Мацуяма недавно проговорился: если все пройдет гладко, одной Rising дело не ограничится, и свет увидит, как минимум, второй выпуск похождений Райдена. Главную роль в будущем цикле ему отдали потому, что изначально задумывали сделать мир, в котором буквально все можно разрезать или разрубить, а персонажу, предпочитающему холодное оружие, в таких условиях есть где развернуться.

Более полно ключевую идею Rising описывает термин «дзан-дацу» (zan-datsu). Его, как поясняют разработчики, придумали в Konami, составив из двух слов – «резать» и «брать». То есть, разделывать врагов мы будем не из одного лишь исследовательского азарта, и не только потому, что на экране каждая такая схватка выглядит не менее стильно и завораживающе, чем поединки на мечах в фильме «Противостояние» Рюхея Китамуры, а еще и ради трофеев. Трейлер на нынешней E3 – первая возможность увидеть именно эту геймплейную сторону похождений Райдена, а не только нарезку из пререндеренных сцен. Вот герой на экране разрубает робота напополам, выдергивает из останков нечто вроде куска неоново-голубого позвоночника и затем сжимает его в кулаке. Красивый жест? Какое там, сплошной прагматизм! Как поясняет Мацуяма, «позвоночник» на деле – батарея, и Райден только что пополнил энергоресурсы, выкачав из нее все содержимое. Точно так же позволят забирать боеприпасы, запчасти (схожая концепция, кстати, используется в свежеанонсированной Neverdead) и даже важные сведения (видимо, выковыривая микрочипы из голов). Чтобы киберниндзя не рухнул под грузом пожитков, придется на ходу решать, что пригодится, а что лучше так и бросить на поле.

Интересно, что противников совершенно необязательно убивать: разработчики обещают сделать все, чтобы мы могли действительно направлять лезвие Райдена так, как нам вздумается, а не довольствоваться, условно говоря, пятью стандартными вариантами расправы. Как именно предстоит целиться и по каким правилам пройдут сражения, пока окончательно не решено, но глава проекта Минэси Кимура заверяет, что просто резать в его игре – уже весело. Кстати, оттачивать искусство владения мечом предложат не только на враждебных наемниках и роботах, но и на машинах, и на зданиях. Разрубаешь колонну или балку – лишаешь недруга укрытия, а то и обрушиваешь ему на голову пару тонн бетона.

Хидео Кодзима, в свою очередь, описывает новинку как MGS для «молодых геймеров, которых не цепляют традиционные выпуски сериала». Вот и Кимура, рассказывая о стелс-элементах, говорит, что в Rising они сохранятся, но будут выполнены иначе, чем в прошлых частях. Ведь создатели хотели прежде всего подчеркнуть стремительность Райдена – превратить шпионские вылазки в эдакие охотничьи забеги. Опять же, о подробностях в Konami умалчивают, ограничиваясь намеками в духе «высота сыграет куда более значительную роль». Тут нельзя не вспомнить сцену из трейлера – Райден сигает откуда-то сверху, застигнув врага врасплох, – так что возможностей освоить потолок наверняка окажется в избытке.

Обещание дать герою меч и позволить с филигранной точностью разрубать все подряд звучит заманчиво, а видеотизеры дразнят воображение. Не хватает, правда, самого важного – демоверсии, но сейчас у нас нет оснований не верить в силы команды Rising, пускай родоначальник сериала и не стоит в этот раз у руля.



Вверху: Не исключено, что в первозданном виде Metal Gear Solid Rising увидят исключительно за пределами родины. Изображения расчлененки в Японии – тема запретная, и лишь в том случае, если цензоры из ассоциации CERO посчитают, что в целом поводов для беспокойства нет (как, например, в случае с Ninja Gaiden II), разработчикам не придется ничего радикально менять.

Внизу: Как бы мы ни надеялись, разрушить абсолютно все не удастся. Как объясняют создатели, технически такое можно воплотить в жизнь, но тогда играть станет слишком сложно.





Работы в Rising – непочатый край. Например, раз машины можно разрубать, значит, и все то, что скрывает капот, нужно отмоделировать.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
racing.car_combat
Зарубежный издатель:
SCEA
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Eat Sleep Play
Количество игроков:
до 16
Онлайн:
нет
Дата выхода:
2011 год
Страна происхождения:
США



Twisted Metal

Игру готовили с помпой, с сюрпризом – для этого директору Дэвиду Яффе даже пришлось заблаговременно солгать прессе о том, что никакой новой Twisted Metal в офисах Eat Sleep Play не разрабатывается. Под конец пресс-конференции Sony анонс все же прозвучал, причем, благодаря безумному клоуну-мороженщику, произвел впечатляющий эффект: овации звучали всякий раз, как Яффе и Скотт Кембелл делали паузы в речи.

Еще бы: после флагманской Twisted Metal Black, ставшей одним из первых хитов для PS2, сериал попросту заглох, и всяческие попытки его реанимировать, например, в виде Twisted Metal: Harbour City для PS2, терпели неудачу. Но в Sony все же вовремя (ну, относительно) спохватились и сделали сюрприз тем, кто достаточно зрел, чтобы помнить золотое время сериала (1995-1997). Драгоценная отделка искореженного метала Twisted Metal всегда состояла из безумнейших персонажей на не менее безумном транспорте и непрекращающегося шквала пиротехнических шоу – и за столько лет ни один из этих компонентов не утратил актуальности и привлекательности, так что в новой игре и того, и другого будет сполна. Именно в Twisted Metal же (задолго до Assassin's Creed) появился самый настоящий паркур. Ну, в том смысле, что можно кататься по крышам домов так же свободно, как и по городским магистралям. А еще Twisted Metal 2 на PS one – одна из немногих игр (не классических гоночек, не файтингов!) с замечательным соревновательным мультиплеером. По сплит-скрину, конечно. А в эпоху PS2/Xbox консоли вышли в Интернет, и появилась тысяча других способов доказать себе, что ты крутой.



Вот только Дэвид Яффе говорит, что в новой Twisted Metal постарается воспроизвести именно split-screen experience. И поясняет: классно играть с человеком, которого хоть как-то, но знаешь. В идеале он сидит рядом с тобой перед одним телевизором. Вы можете гоняться друг за другом хоть десять минут, попутно отвешивая язвительные комментарии. А вот возьмите современные FPS, вроде Modern Warfare 2. Респаун, тебя убивают через две секунды. Кто убил, как убил? Повторить. Впечатления от игры других участников будто перемалываются мясорубкой – в котлетепартии, пусть вкусной и сочной, не угадываются детали. А можно сделать иначе. Например, как в Street Fighter IV. Там новичок хоть и проиграет всегда опытному файтеру, но хотя бы не с первого же удара.

Поэтому в свежей Twisted Metal нет и не может быть «хэдшотов»; линейке жизни здешнего мотоциклиста позавидовал бы танк Т-90. Дэвид Яффе рассказывает: контакт геймеров продлится в среднем 30-40 секунд; вполне достаточно, чтобы набраться впечатлений о визави. За это время можно пальнуть по нему из снайперской винтовки, броситься в погоню под пулеметным огнем, лихо увернуться от бензопилы, взорвать парочку-другую зданий, подлечиться свалившейся на голову аптечкой и добить врага из ракетной установки. Другой вариант «контакта» – взаимодействие. Например, появятся вертолеты. Они умеют поднимать автомобили магнитом. Взял друга под брюхо – и вперед; двойная огневая мощь в действии! В режиме team

deathmatch формата восемь на восемь персон – незаменимая штука. Опять же, на обнюхивание у вас уйдет примерно полминуты; дольше вряд ли проживете.

Доступная на E3 пре-альфа версия игры выглядела, конечно, сыровато и не отлаженно: кое-где еще схематична анимация, физика примитивна и иногда неверна, управление странное («квадрат» – газ, «круг» – тормоз), да и столкновения машин с препятствиями (будь то забор, транспорт соперника, стена дома или пешеход) иногда обсчитывались совсем неправдоподобно. Но, тем не менее, уже по такой ранней версии было заметно, насколько колоссальную работу проделали в Eat Sleep Play: на огромной карте, выполненной в виде тихого американского жилого района, с первых же секунд матча начиналось форменное безумие с взорванными водонапорными башнями и часовнями, руинами на месте презентабельных коттеджей, клубами дыма и пыли, грудами металлолома, в которую превращается трафик после столкновения, десятками взрывов и пустых гильз – и весь этот апокалипсис на такой большой территории происходит по вине всего лишь шестнадцати игроков. Персонажи, ответственные за беспорядки, соответствующие: клоуны с горящими волосами и садистской ухмылкой («Клоуны», лидер – самый знаменитый персонаж серии Sweet Tooth), БДСМ-девочки в латексе («Куклы», лидер – Dollface), байкеры-скелеты («Черепа», лидер – Grimm) и сектанты («Святые», лидер – Preacher). Интересно, что персонажи (т.е. водители и/или стрелки) и средства передвижения не привязаны друг к другу и могут комбинироваться как угодно, причем Яффе заявил, что машины для разработчиков – «это и есть персонажи», и именно транспорту уделяется основное внимание. Мотоциклы, тяжелые грузовики, минивэны, легковые автомобили и даже вертолеты. Естественно, все они будут настолько безумными, насколько возможно: если грузовик, то с шипами на бампере, если минивэн, то в виде фургончика с мороженым, если машина скорой помощи, то в виде катафалка и в крови.

Интересно, что Дэвиду Яффе запрещено обсуждать одиночную кампанию (хотя в твиттере он намекнул, что она не будет иметь вид коротких историй у каждого персонажа, как это было раньше), зато охотно расхваливал мультиплеер, который теперь чуть ли не главный selling point игры. Режим Nuke довольно замысловат: две команды должны взорвать статую-символ друг друга, но чтобы это сделать, нужно сначала выкрасть вражеского лидера и привезти его к ракетной установке, которая активизируется только после нахождения добычи в отмеченной зоне определенное время. Как только приготовления закончатся, остается швырнуть его в жертвенную пасть установки (это не шутка) и провести выпущенную ракету мимо препятствий к заветной цели. И так три раза. Безумство? В нем суть Twisted Metal!



Классы и приемы

У каждого вида техники в игре есть два спецприема. Байкеры, например, умеют точить бензопилу об асфальт прямо на ходу – и все ради +30% к наносимому урону! Дэвид Яффе поясняет: ему хотелось не просто выдумать набор интересных персонажей-машинок; так он ввел в игру что-то, вроде классов из Team Fortress. Есть, условно говоря, танки-коммандо, а есть снайперы-саппортеры. В режиме Nuke взаимодействие разнотипных героев идет на пользу команде. А в обычном deathmatch каждый сам за себя, и там тоже лишних нет. Совсем уж беззубых «лекарей» в списке доступных машин не будет.



Внизу: Нитро есть у каждого транспорта. То есть, у каждого наземного. Неужели каждый раз придется делать эту оговорку?



Need For Speed: Hot Pursuit



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC, Wii
Жанр:
racing.arcade
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Criterion, Exient (Wii)
Количество игроков:
до 8
Онлайн:
www.hotpursuit.needforspeed.com
Дата выхода:
19 ноября 2010 года
Страна происхождения:
Великобритания

Начиная с Underground 2 в 2004 году, сериал Need For Speed балансировал на грани между «отлично» (Most Wanted) и «неплохо, но не Most Wanted» (Carbon), а его создатели не оставляли попыток экспериментировать с полюбившейся поклонникам формулой (так на свет появилась спорная ProStreet). Последняя опубликованная на данный момент представительница цикла, Shift, – хорошая игра, высоко оцененная журналистами и любителями правдоподобных заездов на высоких скоростях, но шансов стать популярным массовым развлечением, то есть тем, чего от выпусков сериала ждали, у нее не было. Намеченный курс на реалистичность казался ошибочным: в жанре автосимуляторов безоговорочно лидировала Forza Motorsport 3 (и эстафету готовилась принять GT5). Но все обошлось. EA наконец-то анонсировала долгожданную новую часть Hot Pursuit.



Да, в реальной жизни эту машину в таком раскрасе не увидишь. В другом, собственно, шансов не больше.

Люди, которые познакомились с сериалом благодаря Underground или более поздним играм, наверное, пожмут сейчас плечами: мол, ну и что тут такого? Те же, кто ощутил жажду скорости раньше, в конце девяностых-начале двухтысячных, когда вышли NFS 3, High Stakes, Porshe Unleashed и Hot Pursuit 2, понимающе вздохнут: наконец-то настал их черед радоваться. Need For Speed возвращается к дорогим спортивным автомобилям высшего класса, к экзотическим пейзажам, к гонкам на высочайших скоростях без всяких группировок, дрифта, драга и прочего, и, конечно же, к погоням. А ответственной за веселье в этот раз будет не внутренняя студия EA, а Criterion Games, на чьем счету – популярный аркадный автосимулятор Burnout. Как оказалось, ее сотрудники способны деликатно сохранить оригинальную концепцию старых NFS и дополнить ее современными элементами.

Из богатого наследия сериала в Hot Pursuit перекочует то, на чем будет выстроен весь геймплей, – игра полицейского и подозреваемого в кошки-мышки (оба – на блестящих спорткарах и с огоньком в глазах). Портить гонщикам праздник служители закона стали еще в самой первой Need For Speed 1994 года, но именно в третьей части (которая тоже называлась Hot Pursuit) процесс погони стал ключевым для выпусков сериала. В Hot Pursuit игрок волен выбирать, по какую сторону баррикад ему находиться: стать нарушителем или полицейским. Для обоих амплуа предусмотрят самостоятельные одиночные кампании (с сюжетом или без – не сообщается). Список автомобилей будет общим, хотя несколько моделей все-таки зарезервируют эксклюзивно для каждого из вариантов. Ничем, кроме раскраса и особых способностей, машины различаться не будут, зато перечень просто огромен, и со слов разработчиков, в него войдут «все автомобили, на которых вы только мечтали прокатиться». За исключением Ferrari – эксклюзивные права на использование моделей этой марки принадлежат Microsoft, и потому увидеть их можно только в Forza. Хотя, возможно, в Ferrari еще и не хотят, чтобы их произведения технического искусства нещадно царапали и ломали в новой игре Criterion?

Повреждения в Hot Pursuit будут. Тут, конечно, не Burnout или Crashday, но краска тоже обшаркивается, бамперы от-



Номерной знак ND 4 SPD – давний штрих всего цикла.



Вверху: К слову, на этой Porsche 918 Spyder, еще не поступившей в открытую продажу, можно будет показаться в Hot Pursuit.

валиваются, стекла трещат и моторы гудят. Боевые отметины – главным образом, привилегия гонщиков: служители закона смогут таранить всех лихачей сколько душе угодно. Точнее, пока не превратят чужую машину в хлам – тогда она и считается busted, то есть «пойманной». Суровые копы в здешнем штате, ничего не скажешь. Помимо крепкой брони все полицейские машины оснащены чуть более мощным двигателем, а их водители располагают несколькими уникальными способностями. Большинство умений, впрочем, позаимствованы из третьей части. Во-первых, можно расставлять сетку с шипами, после которой ни одна шина уже не будет такой, как прежде. Во-вторых – организовывать заградительный пост на дороге, сквозь который удирающему не так-то просто проскочить. Третий навык блюстителей порядка – вызывать на подмогу вертолет, ранее скидывавший взрывоопасные бочки, а теперь – те же шипы. И наконец, можно выстрелить из EMP-устройства в подозреваемого, таким образом инвертировав лихачу схему управления. То есть, вместо кнопки газа у него будет тормоз, а рывок руля вправо пустит машину влево. У гонщиков тоже есть набор умений, но они носят оборонительно-вспомогательный характер: нажал на крестовине «вверх» – активизировал автомобиль-муляж, «влево» – запустил генератор помех, отключающий полицейский радар (то есть, мини-карту в углу экрана), «вправо» – активизировал невидимость, и «вниз» – улетел от преследователя на первой космической. Распределение способностей на крестовине очень удобно и позволяет быстро выбирать нужные в зависимости от ситуации. Кстати, обычное ускорение будет и у «гражданских» автомобилей, и у копов, а его шкала будет заполняться в награду за традиционные для жанра выкрутасы – выезд на встречную полосу, уклонения от трафика, эффектные заносы и красивые трюки.

Чтобы получить от Electronic Arts право заняться новой частью Need For Speed (и не просто новой, а призванной вернуть сериалу былую славу), разработчикам, естественно, пришлось поклясться на своих 3DO в любви к первым выпускам. И они действительно их ценят. Креативный директор Крэг Салливан, вспоминая, как впервые познакомился с NFS, рассказывает: «Я одолжил тогда 3DO у друга, подключил к родительскому телевизору. Гоню на скорости 170 миль в час по красивейшей долине и думаю, что, возможно, настоящий спорткар у меня так и не появится, а вот ощущение скорости я уже переживаю прямо сейчас. С тех пор покупал все выпуски, очень ждал их».

Но Criterion никогда бы не выпал такой шанс, если бы студия не имела свой собственный почерк, уникальный подход к разработке гоночных игр. Виден он и в Hot Pursuit, причем пока невозможно однозначно сказать,

CRITERION НИКОГДА БЫ НЕ ВЫПАЛ ШАНС ЗАНЯТЬСЯ NFS, ЕСЛИ БЫ СТУДИЮ НЕ ОТЛИЧАЛ СОБСТВЕННЫЙ ПОЧЕРК, УНИКАЛЬНЫЙ ПОДХОД К СОЗДАНИЮ ГОНОК.



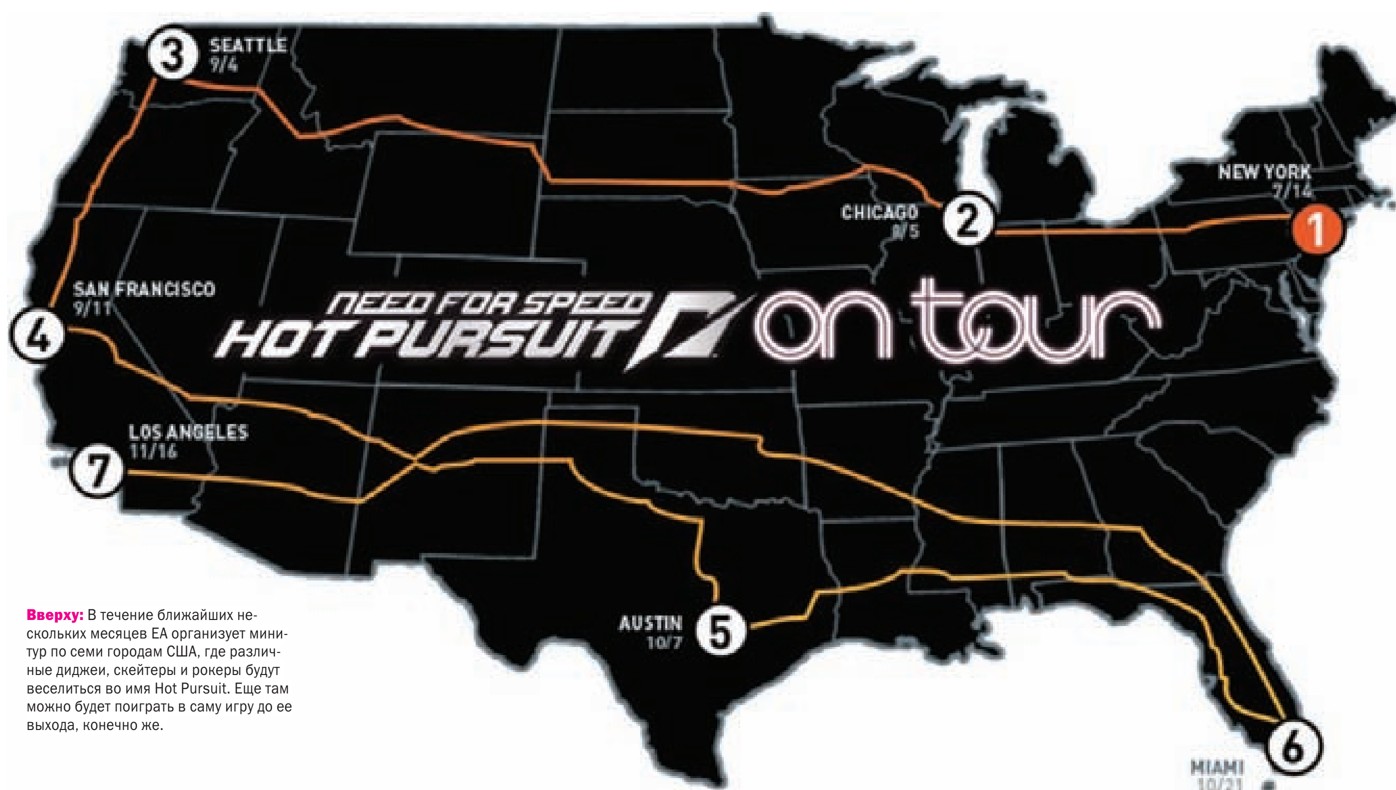
Hot Pursuit 3D

Как известно, Sony сейчас активно продвигает свои новые 3D-телевизоры и соответствующую функцию в играх и фильмах. Трехмерное изображение будет поддерживать, например, стильный шутер Killzone 3, но на данный момент у хороших гонок шансы заставить человека надеть стереоочки все же выше. На E3 в 3D были представлены Motorstorm: Apocalypse, Gran Turismo 5 и Hot Pursuit. Третье измерение в NFS придает глубины изображению и, что любопытно, облегчает процесс вождения, поскольку зрение фокусируется на пространстве в центре экрана (т.е. на самой дороге), а обрамляющие его мелочи, фон, размываются и не отвлекают так сильно, как это происходит сейчас в гоночных играх, особенно в тех, чьи скорости сопоставимы с Burnout'овскими. Что ж, похоже от 3D будет не только вау-эффект на час-другой, но и реальная польза и действительно новые ощущения.

пойдет ли это на пользу Need For Speed или нет. Например, позволяется свободно перемещаться по городу. В Burnout Paradise это решение было воспринято неоднозначно, но в Criterion и сейчас стоят на своем: «Гонки по трассам – это так старомодно». Поэтому прощай, тщательный живописный дизайн трасс, и здравствуй, огромный штат. Точнее, все же, округ под названием Seacrest County. Если перевести крутость в цифры, то получается 160 километров дорог на семнадцати квадратных километрах общей площади – примерно в четыре раза больше, чем Paradise City. Сама местность будет напоминать реальный штат Калифорнии, так что в Seacrest найдется место и тропическим пляжам, и густым лесам в тумане, и заснеженным участкам высоко в горах. На такой территории уж точно не будет проблем с выбором маршрута при побеге от назойливого полисмена.

А что в Criterion посчитали лишним в разросшемся за последние годы арсенале NFS, так это тюнинг, декали, вилины и прочие «усовершенствования». «Вы ведь не станете поганить новый Gallardo, не так ли?» – спрашивают разработчики. Действительно, роскошные автомобили вроде McLaren MP4, Shelby Mustang и Lamborghini Reventon становятся законченным произведением технического искусства в ту же секунду, как сходят с конвейера. Казалось бы, это шаг назад, ущемление прав творческих геймеров и гиблое дело, но на самом деле возвращает нас к доброй традиции листать длинный список машин, сравнивать полоски показателей и выбирать «самую крутую» из всех. Гениальная простота.

А вот отсутствие кокпитов действительно может огорчить всех любителей автосимуляторов, особенно после роскошных образцов, виденных в NFS Shift. Смоделированных кабин не было и в Hot Pursuit 2, но если авторы настаивают, что верны традициям NFS III, где кокпиты были, то почему не следуют своим словам до конца? Единственное объяснение, которое приходит на ум, – нехватка времени, ведь моделирование уникального салона каждого автомобиля из впечатляющего по размаху списка заняло бы уйму времени. На цейтнот можно списать и отсутствие split-screen мультиплеера, но это уже проблемы калибром поменьше. Калибром побольше может стать тот самый «уникальный почерк», о котором было сказано выше. Физика в Hot Pursuit очень уж сильно напоминает Burnout, столкновения выглядят и ощущаются почти идентично, чувствительность виртуальной машины к действиям игрока выше той, что мы привыкли видеть в NFS. Да, приноровиться мчаться во весь опор легко (в чем мы убедились, посетив стенд с игрой на E3), но Need For Speed никогда не была на-



Вверху: В течение ближайших нескольких месяцев EA организует минитур по семи городам США, где различные диджеи, скейтеры и рокеры будут веселиться во имя Hot Pursuit. Еще там можно будет поиграть в саму игру до ее выхода, конечно же.



столько аркадной и простой в управлении, как Burnout, всегда требовалась некая доля сосредоточенности и мастерства. В то же время повысившаяся отзывчивость и скорость происходящего могут прибавить погоням еще больше огня, так что вопрос о новой физике NFS остается открытым.

Еще одно нововведение Criterion - система Autolog, которую можно подколоть разве что за название (например, «автологом» американцы прозвали гигантскую упавшую секвойю, которая какое-то время служила автостоянкой). Остальное выглядит очень удобно, современно и многообещающе. Autolog – это «facebook для любителей need for speed», социальная сеть, встроенная прямо в игру и предназначенная для повышения удобства сетевых соревнований. Следуя всем трендам индустрии, Hot Pursuit в значительной мере ориентирована на мультиплеер и будет иметь «систему опыта», общую как для оффлайна, так и для онлайна. Линейное меню нового сервиса позволит почитать официальные новости по NFS, зайти в магазин DLC, проверить список друзей, загрузить и просмотреть фотографии гонщиков и эффектных моментов, почитать новости и статистику игроков всего мира или друзей, оценить предлагаемые системой рекомендации и, наконец, поучаствовать в заездах. В то же время, пока вы думаете, чем же заняться, по экрану проходят различные сообщения из разных категорий. Например, кто из друзей побил ваш рекорд круга, кто сместил вас с таблицы рекордов и какие еще интересные вещи произошли за время вашего отсутствия. Удобно.

Вообще, Need For Speed: Hot Pursuit уже сейчас выглядит и играется так хорошо, что вряд ли кто-то захочет выпустить джойпад из рук в первые недели после покупки. Стабильный фреймрейт, яркие цвета (от болотной зелени Paradise почти ничего не осталось), потрясающая детализация и спецэффекты радуют глаз, а высочайшие скорости и динамичные бортования копов и гонщиков – сердце. Эта зима для гонщиков начнется великолепно: серьезные товарищи наконец-то дождутся Gran Turismo 5, а веселые – роскошного возвращения Hot Pursuit.

Killzone 3

Шутер Killzone 3 впору называть Killzone 3D. Сюжет, дата выхода, виды оружия – ничто не волновало журналистов на E3 так, как 3D-очки. У счастливчиков, первыми пострелявших в хелгастов в объеме, зеваки завистливо спрашивали: “Ну как, красиво?! Глаза не болят?!».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.shooter.first-person
Зарубежный издатель:
Sony
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Guerrilla
Количество игроков:
не объявлено
Онлайн:
www.killzone.com
Дата выхода:
февраль 2011 года (США); не объявлена (Европа)
Страна происхождения:
Голландия





У Killzone с выставкой E3 – особые отношения. Забавно, но факт: именно скандал на E3 2005 вытащил цикл из грязи в князи. Чудеса: рядовой шутер о красноглазых хелгастах внезапно стал главной иконой фанатов PlayStation. Тогда, пять лет назад, Sony показала техническую демку Killzone 2 как пример FPS на консолях нового поколения. А журналисты взяли и не поверили, что PlayStation 3 способна выводить графику столь высокого качества. Выяснилось: на выставку привезли видеоролик, отрендеренный совсем на другом, куда более мощном железе (то есть, достоверность – как у скриншотов, нарисованных в «Фотошопе»). Обещание из презентации для инвесторов. Это нормально (к слову, все видео с пресс-конференции Sony на E3 2005 было формально «ненастоящим» – и ничего страшного), но история с Killzone 2 вызвала много вони, и за слова пришлось отвечать до последней буквы. Издатель помог разработчикам. Пожалуй, ни одной другой игре (кроме, наверное, Gran Turismo 5) Sony не уделяла столько внимания, денег, сил. Результат не заставил себя долго ждать. В 2007 году появилась впечатляющая демоверсия (желающие могли сравнить ее с первым роликом покадрово), а в феврале 2009 года Killzone 2 добралась до геймеров. На E3 2010 фанаты FPS сначала посмотрели трейлер Killzone 3 (теперь уже только настоящее видео, записанное именно на консоли), а потом проверили обещания на стенде Sony.

Гонка технологий

В общей очереди (см. наш фильм о выставке) мы стоять не стали и сразу пошли в специальную комнату SCEE. Почему-то именно европейской прессе созданы идеальные условия: хочешь – играешь в демоверсии, а хочешь – общаешься с живыми разработчиками (их почему-то всегда больше, чем журналистов). Начали мы, конечно, с тест-драйва Killzone 3 и тут же проверили стереоскопический режим. Субъективные впечатления: от шутера в 3D быстрее устают глаза, чем от гонок, а объемность людей добавляет не так уж много новых ощущений. Самое классное – это дымные шлейфы от выстрелов, перечеркивающие поле боя. Враги смотрятся обычно – люди с автоматами как люди с автоматами. И тем не менее, в 3D игра действительно выглядит лучше, и если привыкание к очкам займет немного времени, то почему бы и нет? Стивен Тер Хайде (Stephen Ter Heide), продюсер Killzone 3, впрочем, советует лучше присмотреться к 3D-режиму. По его словам, объем позволяет лучше «читать» игру, ориентироваться в пространстве, принимать более верные тактические решения. За двадцать минут на выставке это не проверишь, конечно. Зато сразу видно, что графика в 3D-режиме не становится настолько уж хуже (напомню: картинку приходится рендерить два раза!). Стивен подтверждает: да, удалось сохранить разрешение 720p. Цифры условны, но, по словам разработчиков, Killzone 2 использовала железо PlayStation 3 на 60%, Killzone 3 – уже на все 100%. До выставки ходили слухи, что сотрудники Guerilla Studios запросили помощь у коллег из Naughty Dog (Uncharted 2) и Santa Monica (God of War 3). Гермен Халст (Hermen Hulst), управляющий директор Guerilla, опровергает эти слова: «Конечно, мы часто болтаем с нашими друзьями-коллегами из других студий Sony, но напрямую помогать – не помогаем. Ведь между нами есть профессиональное соперничество. Мы пристально следим за чужими играми и стараемся сделать наши





Повстанцы

Студия Guerilla Games находится в Амстердаме (Нидерланды). Организована она была из нескольких стартапов, занимавшихся (так себе) играми для Game Boy Color и Game Boy Advance, первая часть Killzone – ее первый серьезный продукт. Несмотря на низкие оценки в прессе, игра набрала свой миллион копий (спасибо маркетинговой машине Sony). Примерно та же история случилась с шутером Shellshock: Nam '67 для Eidos. Однако Sony оказалась расторопнее, заключила с голландцами эксклюзивный контракт, а потом и вовсе купила их с потрохами. С тех пор они занимаются только циклом Killzone. Да, и судя по играм, геймдизайнеры и художники Guerilla Studios совсем-совсем ничего не курят.



продукты круче самостоятельно. Такая уж у нас работа».

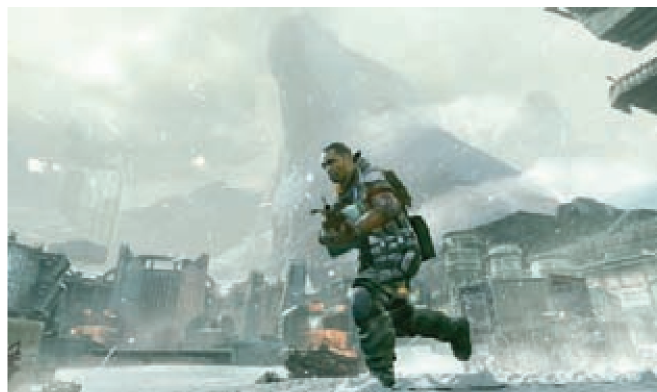
Кинематографичность

Стивен называет источником вдохновения Uncharted 2 – но речь уже не о графике. Продюсер признается, что сценарий – пусть и хороший по меркам FPS – не был сильной стороной Killzone 2. История вышла слишком уж серьезной; конечно, речь идет о войне, а не о поиске сокровищ Шамбалы, но чуть больше юмора и ярких красок не помешали бы. Каменное лицо – не то, что геймеры ждут от игр. Причину Стивен видит в том, что раньше сценарием занимались сотрудники студии. На деле же, как озвучивать роли должны профессиональные актеры (а не программисты!), так и написание текстов для игр – задача профессионалов. Поэтому на этот раз наняли стороннего сценариста, а кастинг на ведущие роли провели в Голливуде. Продюсер говорит: «Настоящие актеры умеют импровизировать, а не просто зачитывать текст по бумажке, – так диалоги становятся более естественными». В этом что-то есть; в Интернете немало отзывов в духе: «В Killzone 2 я никак не реагировал на смерть напарников по команде. Сдохли – и сдохли. А я хочу, чтобы смерть NPC-товарища выводила из себя, чтобы мне хотелось бежать вперед с криками о мести и резать хелгастов налево и направо!». В этом смысле Uncharted 2, с яркими персонажами и глубоким эмоциональным вовлечением, – идеальный образец для подражания. Есть, правда, еще одно существенное изменение, о котором мы узнали еще до выставки. Из Killzone 3 искоренен мат – все словечки с корнями «fuck» и «shit». В русской версии, впрочем, и в предыдущей части слов страшнее «сука» не осталось – переводил игру ведь не Гоблин. Признавайтесь, чья подкованная в английском мама писала гневные



Слева: Авторы клянутся, что нареканий к сюжету у геймеров не возникнет.





письма в Sony? И это при том, что игра сохранит рейтинг 18+, а сцены жестокости даже станут натуралистичнее.

Самыми кровавыми будут, конечно, добивания холодным оружием – нож в глаз, ножом по горлу. Killzone 3 отлично укладывается в тренд «шутер, где можно только стрелять, – плохой шутер» (см., например, Vanquish). Вторую часть упрекали за некоторую академичность: засел в укрытии, перестрелял врагов, перебежал к следующему. Многие геймеры, впрочем, игнорировали эту схему и – пусть и с трудом – ломились вперед в стиле «мясных шутеров». В Killzone 3 такой подход будет даже поощряться. Чем долго выманивать врага из-за угла, проще подбежать к нему в упор и использовать melee-атаку. Причем анимация убийства зависит от вашего взаимного положения и скорости сближения – предусмотрен целый набор зрелищных фаталити! Список оружия пополнился тяжелым ручным пулеметом – с ним наперевес можно покрошить не один десяток хелгастов. Чуть более аркадной игра станет и благодаря джампеку – ракетному ранцу, позволяющему перемахивать через большие пропасти. Враги, впрочем, на таких штуках не прыгают – летают, парят в воздухе. Первый раз при виде такой напасти становится не по себе: будто в другую игру пришел.



В тылу врага

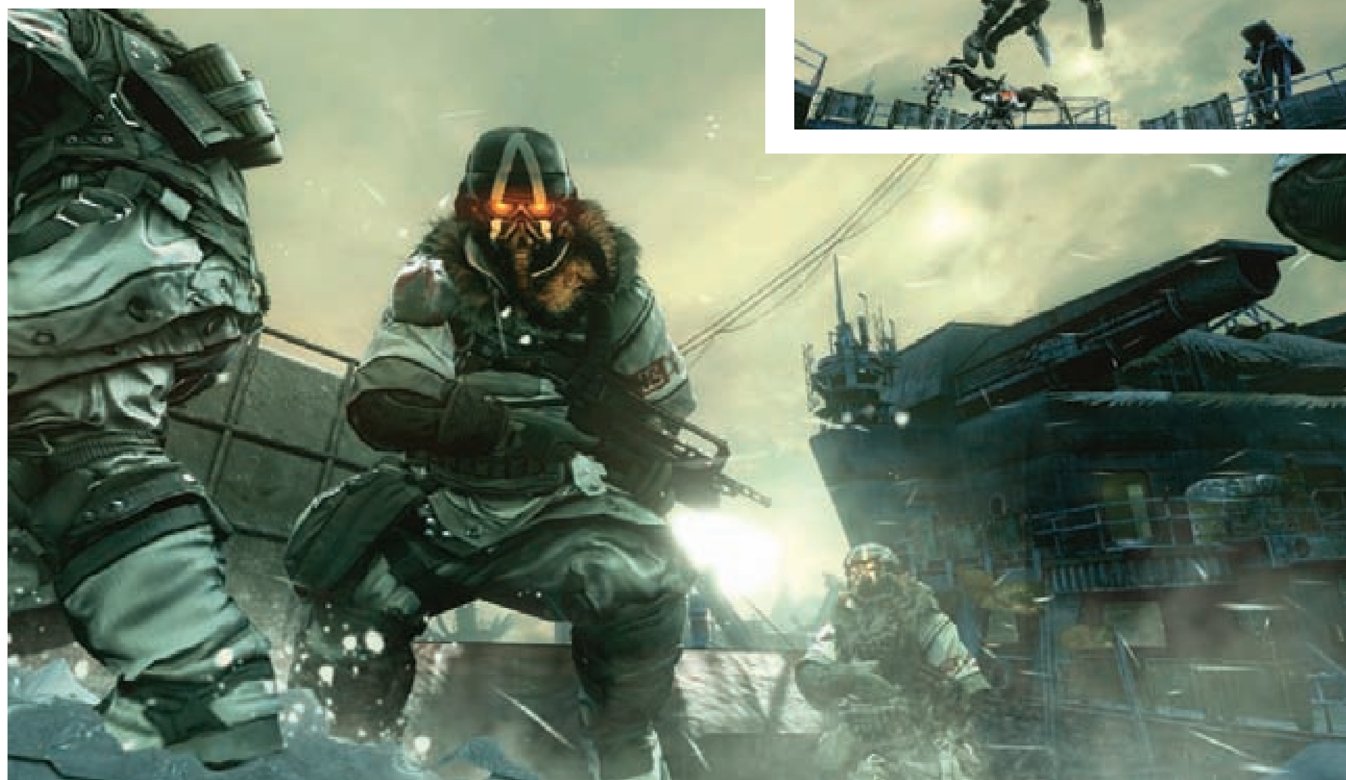
Killzone 3 стартует аккурат с финальных кадров второй части. Хоть атака на Хелган и удалась, а диктатор был повержен, ядерный взрыв разметал человеческий десант. Впрочем, несмотря на это, наше военное превосходство казалось незыблемым. Но как только главный флот хелгастов показывается на горизонте, расстановка сил радикально меняется. Халст поясняет: «В финале Killzone 2 вам казалось, что преимущество – на стороне землян. В арсенале – лучшая экипировка, более совершенное оружие. Но прилетает основной флот хелгастов, а вместе с ним – и все технологические новинки врага. Так что вам придется полагаться в основном на пушки, которые вы соберете с чужих трупов». Разработчики любят сравнивать историю Killzone 3 с мифом о Давиде и Голиафе. Вот только Голиафов здесь тысячи, а воюют с ними все те же космодесантники Сев и Рико.

Демоуровень был посвящен бою на арктической нефтяной платформе – техногенность пейзажа удачно оттенялась снежными сугробами. Помните, как Killzone 2 упрекали за однообразные коричневые коридоры? Разработчики обещают радикальное разнообразие пейзажей – от снежных пустынь до радиоактивных джунг-

Джампек

Ракетный ранец – это целый костюм со встроенным пулеметом (кнопка R1). Двигатели работают всего несколько секунд – этого хватает, чтобы подняться на уровень вверх или перепрыгнуть пропасть, но именно летать в духе Duke Nukem 3D, увы, не получится. Зато можно делать быстрый рывок вперед – в чем-то это напоминает прием из Vanquish. Как видно, современные шутеры от первого лица (да и третьего) заимствуют элементы из платформеров и приключенческих боевиков, все больше уходя от канонов времен Quake и Unreal.





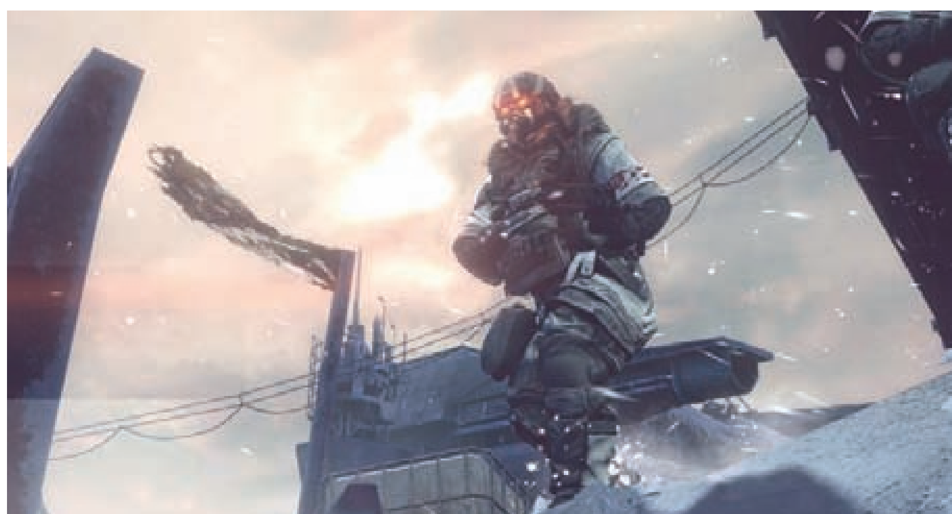


Вверху: Killzone 3 отлично укладывается в тренд «шутер, где можно только стрелять, – плохой шутер».

лей с чудовищными монстрами. Более того: дизайнеры уровней стараются сделать так, чтобы даже один кусок условно «ледяной» локации кардинально отличался от другого. Даже, казалось бы, знакомые городские локации будут не похожи на знакомые по Killlzone 2 – взрыв уж слишком многое изменил. Так что путешествие Сева с друзьями по Хелгану обещает быть незабываемым. Каждый уровень Killzone 3 примерно в десять раз больше, чем в Killzone 2, и действие в основном происходит на открытых пространствах. Стало гораздо больше альтернативных маршрутов и способов прохождения уровней. Зачастую можно изобразить из себя солида снейка и просочиться мимо врагов, парочку из них прирезав, подкравшись со спины. Джампек, конечно, прибавил свободы передвижения – недоступных мест почти нет. Соответствующим образом был подрихтован и AI врагов: теперь они не привязаны скриптами к точками дислокации и могут более разумно реагировать на ваше непредсказуемое поведение. Ловко пробежите мимо них – последуют за вами до конца!

Лучшие стрелялки сезона 2010/11

Можно сказать, что E3 2010 была выставкой шутеров – от первого и третьего лица, научно-фантастических и условно реалистичных. Medal of Honor против Call of Duty: Black Ops, Rage против Halo: Reach. Killzone 3 поступит в продажу весной 2011 года, напрямую конкурируя с Gears of War 3. К счастью, распиаренный 3D-эффект – не единственное, на что могут рассчитывать фанаты PlayStation 3. Тщательно проделанная работа над ошибками – вот главное достоинство Killzone 3.







ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action-adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Nintendo, Team Ninja
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://metroid.com
Дата выхода:
сентябрь 2010 года (Европа)
Страна происхождения:
Япония

Metroid: Other M

Про историю сериала Metroid, прародителя жанра платформенных action-adventure, мы вам в подробностях рассказывали совсем недавно. Super Metroid покорила публику образцовым 2D-геймплеем, а Metroid Prime – его удачным 3D-переложением (вдобавок – с видом от первого лица). После того как «Прайм»-трилогия подошла к концу, автор сериала Ёсио Сакамото продолжил поиск свежих идей и обратился за помощью к Team Ninja из Tecmo, создателям Ninja Gaiden. Результат их совместного творчества можно без зазрения совести назвать удивительным.

Metroid: Other M не относится ни к классическим двумерным «Метроидам», ни к внешне напоминающим FPS «Праймам», заимствуя при этом характерные черты обоих направлений. Камера, к примеру, практически всегда смотрит на героиню сбоку, и бежать обычно приходится лишь в одну конкретную сторону, но при этом передвижение одной плоскостью не ограничено, и у «тропинки» всегда есть ширина. Да и коридорами Other M вовсе не ограничивается – для битв с боссами игра не поскупится на обширные арены. Управление простое до неприличия: Сакамото решил, что «нунчак» неинтуитивен, и отказался от его использования полностью. В итоге по количеству используемых кнопок Other M вплотную приблизилась к восьмибитному оригиналу! Держа пульт горизонтально, мы используем крестовину для бега, а кнопки 1 и 2 – для стрельбы и прыжков соответственно. Неслыханный минимализм!

Но это, однако, лишь одна сторона медали. Повернув пульт в естественное для него положение – в сторону экрана – мы перенесемся в вид от первого лица и сможем прицельно расстреливать врагов и тщательно осматривать окружение, выискивая спрятанные предметы и проходы. Но в «Прайм» Other M не превратится: если уж захочется взглянуть на мир глазами Самус, то придется отказаться от возможности свободно передвигаться – нужно в каждый конкретный момент выбирать что-то одно. Резонно предположить, что некоторые боссы потребуют частого переключения перспектив, но в таком случае вопрос, на-



На первый взгляд графика в Other M может показаться несколько бедной, однако по скриншотам судить не стоит: игровой мир оживляют многочисленные спецэффекты, а камера иногда выхватывает по-настоящему живописные панорамы. Стоит также отметить, что разработчики (Team Ninja, как-никак) тут сделали ставку на кинематографичность, которая была невозможна ни в двумерных спрайтовых частях, ни в привязанных к глазам Самус «Праймах». Помимо многочисленных сценок (как на движке, так и рендеренных роликов, нехарактерных для Nintendo) Other M сможет похвастаться и крутой постановкой самого геймплея: у героини будет огромное число отлично проработанных анимаций – от уклонений (для них нужно всего лишь нажать на крестовину прямо перед атакой врага) до разрывающих шаблон бросков и прочих приемов ближнего боя.

Слева: Некоторые враги могут ненадолго становиться невидимыми. А это дает Самус время зарядить лучевую пушку для мощного выстрела!



Вверху: Некоторые скриншоты недвусмысленно дают понять, что одним космическим кораблем игра не ограничится.

сколько это будет приятно для игрока, остается открытым. Равно как и проблема чрезмерной линейности: сериал Metroid всегда был известен в первую очередь обширным и открытым миром, передвижение по которому ограничивалось лишь нехваткой конкретных апгрейдов костюма героини. Other M же пока что производит впечатление весьма коридорной игры, где локации стоит исследовать лишь ради спрятанных поблизости бонусов. Ответы на эти два несомненно важных вопроса мы сможем дать лишь после релиза Other M в сентябре.

Сейчас, однако, уже можно констатировать, что Other M наголову выше любой из предыдущих частей (особенно нетопливых «Праймов»): Самус носится по локациям с огромной скоростью и сама достаточно успешно целится во врагов,



Слева: Как и в Metroid Fusion, станция в Other M поделена на обширные сектора. Первый из них, показанный на E3, зовется «Биосфера»



OTHER M СТАЛА ЕЩЕ БОЛЕЕ ЯРКОЙ, НЕЖЕЛИ ПРЕДШЕСТВЕННИЦЫ; ЕЕ ЦВЕТОВАЯ ГАММА КАЖЕТСЯ ПЕРЕНАСЫЩЕННОЙ И ЕДКОЙ.

попавших в поле ее зрения. Это звучит достаточно казуально – и уровень сложности показанной на E3 демоверсии был соответствующим (с другой стороны, и Metroid Prime 3: Corruption на Normal могли пройти даже дети, зато там была еще парочка более сложных вариантов на выбор).

Поменялись не только игровая механика и схема управления, но и даже артдизайн: Other M стала еще более яркой, нежели предшественницы; ее цветовая гамма кажется перенасыщенной и едкой. Чем же была вызвана такая заметная перемена? «В японском языке есть выражение, относящееся к людям, которые не любят еду заочно, даже не попробовав ее. Таким людям надо дать некий стимул отведать новое блюдо, чтобы они больше не ругались на него, и поэтому мы пробуем свежий подход, чтобы привлечь новую аудиторию», – комментирует Сакамото.

При столь заметной ориентации на казуалов-неофитов Other M также старается понравиться и давним поклонникам похождений Самус Аран. Уже из трейлеров становится понятно, что нас ждет самая «сюжетная» часть сериала, изобилующая диалогами и, что более интересно, внутренними монологами героини. Действие начинается с финала Super Metroid: в первом же показанном ролике гибнет, спасая Самус, малютка-метроид, последний из своего



Внизу: В Other M непременно появятся старые знакомые противники. Вот, например, Dessgeega из самой первой части сериала.





Вверху: Тот самый босс, что помирит Самус с Малковичем.

Геймплей Metroid: Other M построен на смене перспектив при передвижении и стрельбе – звучит новаторски, но на деле у этой идеи глубокие корни. Так, Metroid Prime, на ранних стадиях разработки перешедшая практически полностью на вид от первого лица, по понятным причинам удаляла камеру от Самус, когда та сворачивалась в шарик – а локации, которые надо было проходить исключительно в Morph Ball, во всей трилогии были преимущественно двумерными. Стоит также вспомнить и Metroid Prime Pinball, где героиня практически всегда находилась в альтернативной форме, за исключением мини-игр, в которых ей приходилось как раз-таки стоять на месте и расстреливать орды летящих со всех сторон врагов. Поначалу Ёсио Сакамото планировал позволить героине двигаться лишь в 2D, но умельцы из Team Ninja убедили его, что с крестовины вполне можно управлять персонажем и в 3D-окружении. Из-за неверной трактовки этой первоначальной линейности игры прессой и пошли слухи о том, что Metroid: Other M должна была быть рельсовым шутером, хотя этого в планах команды никогда не значилось.

рода. Охотница, успев привязаться к нему как к родному, оплакивает его смерть – но тут ее корабль перехватывает сигнал бедствия, и Самус отправляется выяснять, что же произошло на заброшенной космической станции. Там она встречает бывшего сослуживца Энтони Хиггза («Единственный человек, зовущий меня принцессой», – отмечает Самус) и командующего отрядом Адама Малковича – тоже старого знакомого. Очевидно, их расставание в прошлом не прошло гладко: Малкович с героиней подчеркнуто холоден и даже приказывает подопечным не делиться подробностями миссии с «чужаком». Его мнение меняется после битвы с гигантским монстром, против которого командир разрешает применить ледяное оружие. Самус вновь становится частью отряда Федерации: солдаты замораживают щупальца чудища, а героиня их разрушает с помощью ракет.

После победы бойцы разделяются, чтобы обследовать гигантскую космическую станцию и выяснить причины возникновения угрозы. Хоть Самус и отправляется гулять в одиночку, ей приходится подчиняться Малковичу, и именно он в Other M является сдерживающим фактором при выборе вооружения (а не, например, трагическая потеря апгрейдов костюма, как в первых двух «Праймах»). Командир строго-настрого запретит использование мощнейших Power Bomb, да и разрешения на применение других составляющих арсенала Самус от него придется ждать до возникновения крайней необходимости. Постоянная связь героини с начальством, а также огромный космический корабль, таинственным образом оказавшийся во власти монстров, в качестве сеттинга заставляют проводить параллели с Metroid Fusion – едва ли не самой неоднозначной частью сериала.

Даже сейчас сложно сказать, какой выйдет Other M, но в том, что она не встретит единодушной поддержки, можно быть практически уверенными. На это намекает и сходство с Fusion, и заметные изменения, связанные с самой Охотницей (Родинка? Сейчас? После доброго десятка игр, за которые мы привыкли к несколько иному облику Самус?), и, возможно, чрезмерно упрощенный геймплей. Остается надеяться, что Ёсио Сакамото и Team Ninja все-таки смогут сделать доступную игру еще и достаточно глубокой, чтобы недовольные остались в меньшинстве.

The Legend of Zelda: Skyward Sword

У остроухого Линка немало общего с главными героями Prince of Persia. Знаменитый остроконечный колпак и зеленая туника, словно по эстафете, всякий раз переходят новому персонажу. С предшественниками его обычно не связывает ничего, кроме обязательств: быть отважным храбрецом, который спасет девушку, исполняющую роль принцессы Зельды, от очередного воплощения злодея Гэнона (он же – Гэнондорф). Интрига заключается лишь в том, как именно эту историю преподнесут.

Год назад The Legend of Zelda: Skyward Sword оставалась загадкой для всех, кроме своих создателей. Единственная иллюстрация и пространные обещания Сигеру Миямото – то немногое, на что мы могли опираться, строя предположения о геймплее и облике новой «Зельды». Поводов для волнений хватало: однажды Линку уже пришлось подстраиваться под чувствительный к наклону контроллер, когда Twilight Princess спешно портировали с GameCube на Wii, и тогда дальше косметических изменений дело не пошло. Конечно, чтобы сделать, скажем, взмах мечом, требовалось встряхнуть Wiimote, но принципиально это ничем не отличалось от традиционного кнопочного управления. Да и точность распознавания движений оставляла желать лучшего, но лучшее к 2009-му уже подоспело – насадка Wii Motion Plus, помогающая более точно отследить положение пульта в пространстве. И вот – пресс-конференция Nintendo на E3 2010: явление миру нового Линка, неожиданно более «мультяшного», чем подросток из Twilight Princess, и первая демонстрация боевой системы – причем героя ведет на



Вверху: Помимо обычных скриншотов, в Nintendo подготовили промофото, чтобы и те, кто не сумел опробовать демоверсию, прониклись словами Эйдзи Аонумы о естественности управления в Skyward Sword.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Nintendo
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://e3.nintendo.com/wii/game/?g=zelda
Дата выхода:
2011 год
Страна происхождения:
Япония



В списке вооружения, доступного Линку, на Е3 2010 еще оставались пустые слоты. Требуем бумеранг!

подвиги сам Сигеру Миямото. Фехтовальные эпизоды ошарашивают – складывается впечатление, что Motion Plus с возложенной на него задачей не справляется. Позднее, на собрании за закрытыми дверьми, разработчики пояснили, что всему виной помехи от многочисленных источников инфракрасного излучения (сенсорная ИК-панель Wii принимала их за сигналы от пульта) и финальный вариант будет безупречен. Но откладывать очную ставку с новой «Зельдой» до релиза не пришлось – все три дня выставки играбельная демоверсия красовалась на стенде издательства, успешно соперничая с Nintendo 3DS за внимание посетителей.

Легшая в основу Skyward Sword идея о сосуществующих мирах не впервые используется в сериале: в Ocarina of Time герой путешествовал во времени, а в Twilight Princess – между родным и параллельным измерением. Теперь же Линку предстоит метаться между небом и землей: ему, обитателю летающего континента Скайлофт, в результате некоего события откроется истина – внизу, на земле, тоже есть жизнь, но там правят темные силы. Чем дальше, тем больше он выяснит о причинах этой оккупации, а его верным спутником и проводником в странствиях станет легко узнаваемый «зельдовский» меч, который обрел дар речи.

Работа над выпуском, разумеется, началась задолго до Е3 2009. Продюсером выступил Эйдзи Аонума, на чьем попечении The Legend of Zelda находится со времен Ocarina of Time, а возглавил команду Хидемаро Фудзибаяси, один из создателей Phantom Hourglass. Он приступил к Skyward Sword сразу же, как Phantom Hourglass была готова, однако потом взял передышку, чтобы переключиться на Spirit Tracks. А уж когда и ее завершил, вернулся к проекту для Wii.

Все началось с обсуждения геймплея. Давая интервью, Эйдзи Аонума вспоминает, как сперва ему и его соратникам казалось, что технологию Motion Plus невозможно эффективно задействовать в «Зельде». Они испытали несколько вариантов, и всякий раз убеждались, что результат не соответствует их ожиданиям. В итоге даже приняли решение, что пора прекратить эксперименты с насадкой и нужно двигаться вперед, взяв за основу какие-нибудь другие идеи. Но тут появилась Wii Sports Resort с режимом Swordplay. Она открыла команде глаза на то, как Wii Motion Plus преображает управление, помогая легко и естественно фехтовать виртуальным мечом, и они поспешили перенять опыт коллег. Источником вдохновения послужила и Twilight Princess – вернее, те задумки для нее, которые раньше нельзя было воплотить в жизнь именно так, как хотелось создателям.

В итоге схватки буквально преобразились. Аонума поясняет: до сих пор фехтовальщику в Zelda приходилось решать, когда наносить удар. Теперь же он выбирает, куда бить: нужно обращать внимание на то, как неприятель отражает атаки и с какой стороны нападает. О важности этих перемен свидетельствует то,



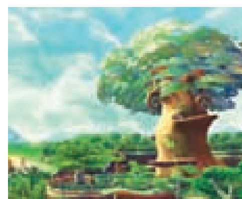
Вверху: Разработчики клянутся, что бои станут интереснее, чем обычно бывает в The Legend of Zelda, ведь просто попасть по врагу отныне недостаточно. Охотно верим, и надеемся, что монстры припасли для Линка немало разнообразных уловок и трюков.

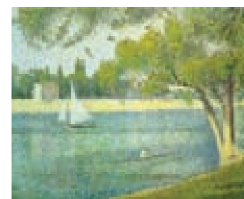
В плену у «Зельды»

Эйдзи Аонума как-то в шутку пожаловался: журналисты с таким энтузиазмом донимают его вопросами о «Зельде», что он воспринимает себя эдаким узником сериала. Шаг в сторону – расстрел. Но со всеми его идеями для побочных проектов выходит занятная история: едва он успевает записать их или зарисовать (если речь идет о дизайне персонажей), как вскоре находит способ удачно задействовать придуманное в The Legend of Zelda.



Сигеру Миямото сравнивает облик новой «Зельды» с картинами французских импрессионистов. Ренуар и Моне, конечно, рисовали знакомых парижских красоток, а не карикатурных Дека Баб, но пейзажи Skyward Sword действительно чем-то напоминают творчество Сера (искусствоведы причисляют его к постимпрессионистам, но это не столь важно).





что дизайн врагов, а впоследствии и дизайн мира придумывали, исходя как раз из особенностей новой боевой системы. Преимущественно сражениям была посвящена и выставочная демоверсия. Традиционное для «Зельды» исследование мира и всевозможные головоломки отошли на второй план, хотя финальная версия игры, как успокоил нас Аонума, к одним побоищам не сведется, и адвенчурные элементы по-прежнему сохранены.

Как показали первые стычки, лихорадочной тряской пульта теперь ничего не добиться – проще вообразить, что в руке держишь самый что ни на есть взаправдашний и довольно увесистый меч. Сперва нужно замахнуться, и только потом сымитировать удар, быстро проведя пультом перед собой. Игра такую тактику поощряет: чем дольше выжидать, занеся руку, тем более сокрушительной окажется в итоге атака. Храбрец, бегающий туда-сюда с обращенным к небу полуторником, выглядит, конечно, не бог весть как устрашающе (если не сказать глупо), но Skyward Sword и не делает ставку на реалистичность.

Линк обучен не только колоть врагов кончиком меча (движение пультом вперед), или бить наотмашь (взмах по горизонтали, вертикально или по диагонали), но и крутить оружием, точно заправский мастер клинка (взмах пультом и «нунчаком» одновременно). «Нунчак», кстати, отвечает за щит: поднимаете руку, и герой на экране готовится отразить вражеский выпад. А если сымитируете толчок вперед, тут кому-то из неприятелей и достанется по физиономии, причем при удачном стечении обстоятельств можно даже оглушить соперника.

В схватках главный помощник – не оружие с особыми свойствами, а, как нам и обещали, наблюдательность. Взять хоть дальних родственников росянок – хищные растения Дека Баба. Единственный способ их ранить – рубить точно по раззявленной пасти, а именно по вертикали или по горизонтали, в зависимости от того, как будут распахнуты лепестки-челюсти. Свиноподобные недруги, прикрываясь дубинами, оберегают лишь один из боков, а вот обхитрить скелетов, вооруженных двумя клинками, уже несколько сложнее. Даже в драке с боссом-скорпионом сгодится стандартный меч, но сперва требуется приглядеться к тому, как противник щелкает клешнями, приноровиться попадать по скрытым в них уязвимым точкам. А уж потом, на следующем этапе битвы, метить точно в глаз, попутно уворачиваясь от хвоста.

Впрочем, использование Wii Motion Plus сказалось на всем арсенале Линка. Например, поскольку отпала необходимость метить контроллером в экран, движения лучника теперь предлагают имитировать более достоверно (по сути, так же, как в Wii Sports Resort): держать Wiimote параллельно экрану, а руку с «нунчаком» отводить назад, притворяясь, что натягиваешь тетиву. Сбить хлыстом сердечко-жизнь тоже элементарно: сработает распознавание направления взмаха. Не обошлось и без оружия, которое придумали специально для Skyward Sword. Пока показали только «жука» – эдакого летучего диверсанта (траекторию путешествия задает игрок), который подхватывает разнообразные предметы (например, бомбочки) и потом скидывает их на неприятелей. Еще один изменившийся

Трехмерная окарина

На E3 выяснилось: для новой инкарнации DS, позволяющей наслаждаться трехмерным изображением, не используя дополнительные приспособления вроде очков, готовят Ocarina of Time 3D. Как объяснил Эйдзи Аонума, разговоры о римейке едва ли не самого популярного выпуска «Зельды» велись очень давно, и на предложение подготовить порт для Wii он в свое время ответил отказом. Ему не нравилась сама идея просто перенести игру под другую платформу (не иначе, сказался опыт с Twilight Princess). А 3DS, по его словам, за счет иллюзии глубины позволила воспроизвести ощущение бескрайних просторов. К тому же, 3D-эффект и наличие датчиков движения подвигли команду на новые эксперименты с геймплеем. Так что, когда Ocarina of Time выйдет, то, если верить Аонуме, окажется не просто портом, а переосмыслением хорошо знакомой истории.



Слева: Хлыст и в сражении выручит, и поможет дотянуться до предмета, застрявшего где-нибудь в ветвях дерева.



Внизу: Последствия удара щитом: враг ошеломлен и открыт любым атакам.

аспект управления – появилась возможность мгновенно выбирать и использовать предметы, не ставя игру на паузу и не углубляясь в дебри субменю. В Nintendo даже шутят: мол, Аонума постоянно пытается искупить вину за Храм Воды (Water Temple) из Ocarina of Time, в котором требовалось постоянно менять экипировку, причем это было обставлено очень неудобно. Сейчас, судя по всему, он вполне доволен результатом и с гордостью говорит, что, на его взгляд, управление из Skyward Sword должно стать стандартным для будущих «Зельд», добавляя: «У нас, конечно, в компании постоянно разрабатывают новое «железо», но я буду настаивать, чтобы от Motion Plus мы все же не отказывались».

Насколько Skyward Sword в целом верна традициям, понять сложнее (сходная ситуация сложилась с демо Castlevania: Lords of Shadow, о котором мы писали в прошлом номере «СИ»). В трейлере с пресс-конференции нам показали, что головоломки останутся: Линк пересекает ров с лавой, балансируя на каменном шаре, и доводит глаз-замок до белого каления, вынуждая его смотреть на крутящийся меч. Аонума успокаивает: суть игры не изменится, но структура станет разнообразнее. Дескать, и боссы не всегда будут отсиживаться в лабиринтах, и пазлы на карте мира станут делом привычным, и охотиться на монстров не на каждой локации получится, потому что оружие могут отобрать, и тогда Линку придется изо всех сил избегать драк.

Окончательно убедиться в этом нам удастся не раньше, чем через полгода. Продюсер шутит: «Если бы мы просто позаимствовали графику у Twilight Princess, то уложились бы в более короткий срок». «Обертка» предыдущего выпуска не устроила команду не только потому, что ее нельзя было назвать образцовой для Wii. «Когда важно, под каким углом персонаж наносит удар, куда метит, нужно, чтобы и цель была видна, и результат наглядно отображался. Сильно стилизованные, карикатурные противники оказываются как нельзя кстати», – объясняет Аонума. – Когда мы изменили врагов, то поняли, что и антураж нужно перестраивать под них, потому что мрачная, реалистичная вселенная Twilight Princess уже не подходила. Я, впрочем, никогда и не считал, что «Зельда» непременно должна удариться в реализм». Так возник тот мир, который сейчас можно увидеть и в роликах, и на скриншотах – с мягкими акварельными контурами декораций и в то же время яркий, похожий на иллюстрации к детской книжке. Сочные цвета производят впечатление чересчур «мультяшных» после сдержанной палитры Twilight Princess, и в то же время будят ностальгию по ретро: кажется, что если бы трехмерные модели и фоны заменили спрайтами, вышла бы отличная игра эпохи SNES. Да и после всех трансформаций Линка очередной сменой облика нас не отпугнуть: лишь бы геймплей оправдал все перемены.



Вверху: Второй этап битвы с боссом-скорпионом – прицельные тычки прямо в глаз.

По мнению Сигеру Миямото, образцовый выпуск Zelda должен предлагать настолько запоминающиеся приключения, чтобы игрок почувствовал себя не зрителем, а участником событий – тем, кто сам побывал везде вместе с Линком. Звучит заманчиво, но от Skyward Sword мы ждем еще и свежих впечатлений – таких, чтобы идея в ближайшем будущем вновь податься за остроухим героем на поиски Зельды воспринималась на ура. Новые бои и измененный внешний облик мира нам показали – теперь дело за всем остальным.

Разработчики протестуют: дескать, нет у них задачи каждый выпуск сериала делать внешне непохожим на предыдущие, и вовсе не по прихоти Миямото или кого-то из руководителей команды Линк превращается то в умильного коротышку, то в жилистого подростка. Обсуждение новой «Зельды» не начинается со слов: «А давайте теперь определимся с графикой». Сперва в Nintendo собирают задумки для геймплея, приходят к некоей концепции, а затем обсуждают, подойдет ли для ее воплощения тот художественный стиль, который использовался в предшествующем выпуске.



Слева: Бомбочки теперь можно не только кидать, но и подкатывать на манер шаров для боулинга.



Gears of War 3

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action.shooter-third.person
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
Microsoft
Разработчик:
Epic Games
Количество игроков:
не объявлено
Онлайн:
http://gearsofwar.xbox.com
Дата выхода:
8 апреля 2011 года (Европа)
Страна происхождения:
США

Место видеоигр в современной массовой культуре? Клифф Блежински, автор цикла Gears of War, согласен только на «номер один». Его стиль – премьера в вечернем ток-шоу на NBC, замашки голливудского продюсера, рок-звезды и гика-миллионера из Кремниевой долины одновременно, непробиваемая уверенность в себе. Самый известный американский геймдизайнер твиттерит и за себя, и за «того парня» – всю неповоротливую индустрию энтузиастов и венчурных инвесторов, Бобби Котика и Сатору Иваты. Не без оснований, ведь его шутер Gears of War 3 – игра, устраивающая всех. Двадцать лет вы держите джойпад в руках или купили приставку вчера, любите сингл или мульти, Unreal или Contra, безумный аркадный фан или кинематографическую выверенность каждого кадра – все едино. После E3 2010 остались ли фомы неверующие?

Игра – лучший подарок

Даже уставший ко второму дню выставки, измученный Клифф не мог поручить презентацию Gears of War 3 никому другому. Лично, в десятый или двадцатый раз проходя одну и ту же демоверсию, отвечал на вопросы журналистов – и наши, конечно. «Не умрет ли Маркус к концу трилогии, как Кратос? И что будет дальше с Gears of War? Планируете ли вы поставить точку в текущей истории, ответив на все вопросы, прояснив все неясности и связав все концы? – Ох, такие спойлеры мы пока держим под замком. Да, Gears of War 3 – грандиозное завершение текущей сюжетной арки, апофеоз нашей истории. В Gears of War мы выигрывали битву, в Gears of War 2 – войну, а в Gears of War 3 на кон поставлено само существование человечества. Обещаю: к концу игры мы раскроем все ключевые секреты, ответим на главные вопросы геймеров. Но, безусловно, Gears of War продолжит существование как медиавселенная, в том или ином виде. Кто знает – может быть, у нас получится как у Лукаса со «Звездными войнами», и через десять или двадцать лет мы запустим вторую трилогию!»



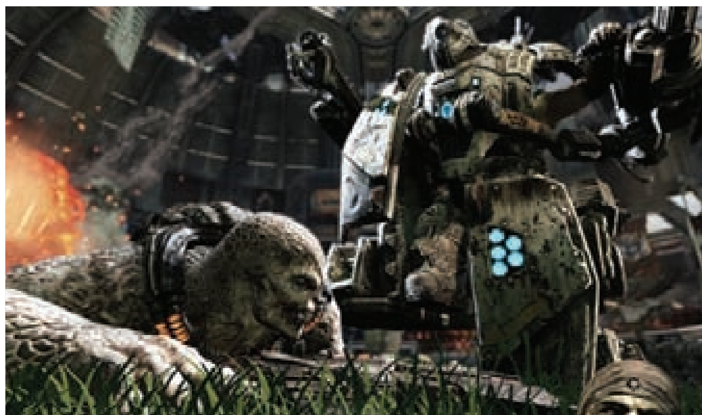
Ощетинившиеся клешнями и щупальцами ламбент-локусты здорово напоминают некроморфов из Dead Space.

Медиавселенная и вправду велика – это не только фигурки с Маркусом и комиксы, но и многочисленные романы по мотивам. Клифф гордится и ими тоже: «Благодаря нашим играм, многие молодые американцы впервые берут в руки книги. Школьная обязаловка воспитывает отвращение к чтению, а романы по мотивам Gears of War так или иначе приводят геймеров к литературе». Без шуток. Впрочем, роль авторов текстов в успехе Gears of War как раз не столь велика, как в той же Alan Wake. «Почему вы для каждой новой части Gears of War нанимали нового сценариста? Как это влияло на игру?» Клифф задумывается. «Да, и вправду так вышло. Над первой игрой работал Эрик Найлунд, Gears of War 2 занимался Джошуа Ортега, а третьей занимается Карен Трэвис. Здесь нет никакого умысла и попыток что-то поменять или исправить. Мы работаем с авторами через агентство, заключаем новый контракт для каждого проекта – так повелось. И уж кого дали – того и дали». Пол сценаристки (Карен Трэвис) никак не связан и с появлением в Gears of War играбельной девушки – Ани Страуд, не станет игра от этого и менее мальчиковой. Впрочем, Клиффи тут же



Silverback

До сих пор Маркусу не очень-то требовался экзоскелет – и маленьких, и больших локустов он крошил в капусту конвенциональным оружием. Новые времена – новые нравы. Silverback чем-то напоминает шагающие танки из Lost Planet, но он куда брутальнее и солиднее, хотя и меньше размером. Silverback может менять оружие – в демоверсии были показаны ракетная установка и тяжелый пулемет. Есть и специальный режим «выставить щиты», предназначенный специально для кооператива. С учетом того, что многие миссии будут проходить на открытых пространствах с минимумом укрытий, польза такого решения очевидна. Главное – помнить: уязвимое место Silverback – кормовая броня.



добавляет: «Во времена Unreal Tournament дизайнеры персонажей часто использовали для референса фотографии порномоделей. Это не вполне правильно. Поэтому наша Аня хоть и красива и сексуальна, все же не похожа на стриптизершу из космоса. Это сильный, уверенный в себе герой – и думаю, что девушки-геймерши ее оценят».

Третья сила

Как известно, в цикле Gears of War речь идет о планете Сера, населенной людьми.

Внизу: Аня Страуд позирует неизвестному фотографу с древней винтовкой времен Маятниковых войн. Добро пожаловать на передовую, товарищ лейтенант!



В первой части Gears of War из глубин мира на поверхность вышла орда жестоких монстров-локустов и попыталась уничтожить человечество. Во второй Gears of War мы узнали: на самом деле обычные, антропоморфные локусты «выдавливаются наверх» мутировавшими собратьями – ламбентами. И пока Маркус и его товарищи с одной стороны и локусты с другой убивали друг друга, эти ужасные твари вырвались на поверхность. Город Хасинто, столица людей, разрушен, немногие выжившие обитают на флотилии кораблей, принайтованных друг к другу. На палубе проржавевшего авианосца выращивают тыкву и репу. Правительство исчезло, регулярные войска распущены, каждый – сам за себя. Именно поэтому Аня Страуд в Gears of War 3 не командует Маркусом по рации с базы, а берет в руки оружие. Новый кооп-режим на четыре персоны – зеркало социологии (американских) геймеров: три перекачанных мужика и одна сильная женщина; идеальная команда в игре для всех! Впрочем, романтике здесь не место; все помнят, чем закончилась «кодзимовская» сцена с женой Доминика в Gears of War 2. Видеотизер с говорящим названием Ashes to Ashes – концентрат безысходности; люди приперты к стене, их last stand может окончиться ничем. Если, конечно, Маркус не вызволит своего отца Адама из плена локустов. Лишь он знает, как спасти Серу от ламбентов.

Старые методы работают уже не так надежно. Ламбенты – зараженные локусты, во многом они похожи на боссов из Resident Evil 5. Знаете, когда человек накачивает себя вирусом, а потом превращается в гору щупалец на ножках. Их «тентакли» достают врага – человека или добропорядочного локуста – где угодно, поэтому фирменная «гирзовская» система





После выхода первой части Gears of War критиковали за малое разнообразие врагов. Ко второму сиквелу от недостатка не останется и следа.



укрытий перестает быть такой уж надежной. Ламбентовская зараза распространяется мелким тварями – полипами, их еще сравнивают с хедкрабами из Half-Life. Главная же ударная сила – драджи; ламбенты средних размеров, умеющие и щупальца отращивать, и дышать ядом, и выпускать полипов. Перед гибелью бегут в вашу сторону и самоуничтожаются – лишний повод не оставаться на одном месте и постоянно перемещаться. «Десантируются» ламбенты из-под земли методом «гигантское щупальце протыкает почву и выпускает гадов поменьше». После всего этого фэнтезийного кошмара с тентаклями перестрелки из первых двух частей – прямо-таки достоверный военный боевик с высоким уровнем реализма. Ко всему прочему, крах правительства привел к тому, что арсенал Маркуса и его команды ограничен. Что попалось под руку – то и идет в дело. Чудесным образом, правда, «устаревшая штурмовая винтовка» и потрепанный экзоскелет даже лучше подходят к новым условиям, чем смертоносные игрушки прошлых частей. Да, еще: обычные локусты пришли к людям отнюдь не с трубкой мира, поэтому их тоже нужно убивать. Но это вы уже умеете.

ПРАВИТЕЛЬСТВО ИСЧЕЗЛО, РЕГУЛЯРНЫЕ ВОЙСКА РАСПУЩЕНЫ, КАЖДЫЙ – САМ ЗА СЕБЯ. ИМЕННО ПОЭТОМУ АНЯ СТРАУД УЖЕ НЕ КОМАНДУЕТ МАРКУСОМ, А ЛИЧНО БЕРЕТ В РУКИ ОРУЖИЕ.







Четыре танкиста без собаки

Основная четверка персонажей – знакомые уже вам Маркус, Доминик и Аня, а также Джейсон Стреттон из комиксов по мотивам Gears of War. Дизайн уровней больше напоминает о временах первой части – больше масштабных сражений, меньше камерных пробежек по узким уровням.

Вверху: Насчет нового дизайна брони Клифф Блежински не ответил ничего конкретного. Мол, обойдемся без спойлеров, считайте пока, что это сугубо дизайнерское решение.





Геймерам предоставляется больше свободы действий – атаковать в лоб или зайти в тыл противнику, пробиваться вперед всей группой или разбиваться на пары. Это не так формализовано, как раньше, когда были предусмотрены специальные «командные» куски уровней, – оговаривается только финальная цель, методы остаются на ваше усмотрение. Gears of War 3 выполнена как современная кинематографическая игра – то бишь, без экранного интерфейса. Проходишь – будто в фильме снимаешься. С другой стороны, геймеры со стажем всегда любили таблички hi-score и разные всплывающие надписи в духе Devil May Cry. Игра похвалила – круто! Именно для них в режиме Arcade будут скрупулезно подсчитываться очки. Статистика вываливается прямо на экран – и ваша, и напарников. Вроде бы одно общее дело делаете – а дух соревновательности поддержать не мешает. Никому же не хочется быть слабым звеном. На ту же аркадно-соревновательную мотивацию работают «фаталити», красивые уникальные добивания. А ведь они есть буквально у каждого вида оружия, включая огнемет. И хотя убивать красиво – рискованно, тем ценнее получить лишнее достижение и похвастаться перед друзьями. Поджечь врага изнутри или привязать к нему гранату и швырнуть в толпу других локустов – красиво и в чем-то напоминает Bulletstorm, еще один текущий проект Клиффа Блежински. Повисает вопрос: зачем весь этот «тюнинг» офлайн-синглу с напарниками-ботами (вспоминаем Lost Planet 2)? Ответ: что получилось в Gears of War 2, вряд ли будет испорчено в сиквеле. А если друзья заглянут к вам в телевизор и увидят, как вы перерезаете локусту горло, – моральный (и пусть что не live-ачивка) респект обеспечен.

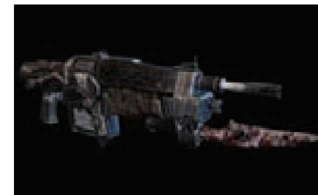
Extended Play

На той самой премьере Gears of War 3 на NBC Клиффа Блежински спросили, что в его понимании является хорошей игрой. Он ответил, что она должна оставаться в мыслях геймера, даже когда он выключит консоль. «Пошел подстригать газон или гулять с собакой, а в голове крутятся кадры из игры». Получается так – все круто. Причем, по его словам, крутой сюжет или графика не

Новое оружие

Pendulum Airlancer

Устаревшая модель классической штурмовой винтовки, снабжена штыком вместо более привычной бензопилы. Кучность стрельбы так себе, зато наносимый урон на высоте. Идеальное оружие для близкого боя. Добивание – перерезание горла штыком.



Ghasher

Ультимативный шотган: картечь разлетается на пол-экрана, одним выстрелом можно отбросить сразу с десяток врагов (хотя вряд ли они сразу и помрут). Добивание совмещено с перезарядкой – Маркус разламывает шотган и передавливает им шею врага.



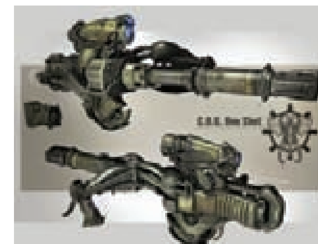
Digger Launcher

Локустовская пушка, стреляющая мелкими взрывающимися тварями – эдакий органический гранатомет. Существа прячутся под землю и поджидают там зазевавшихся врагов.

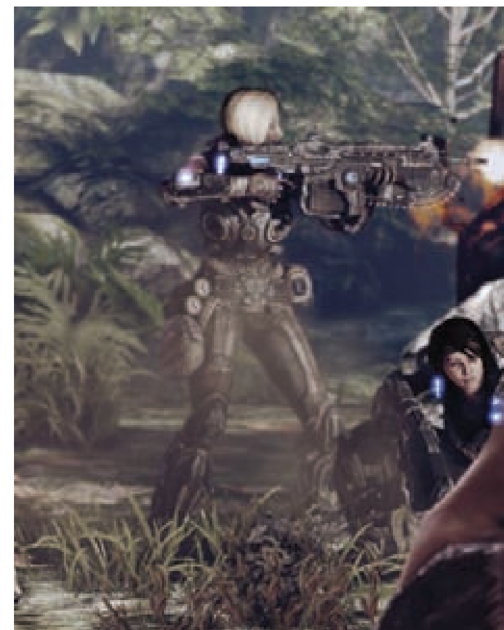


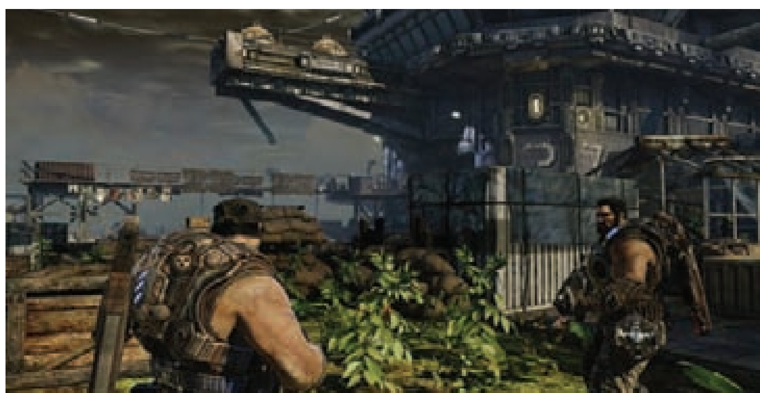
One Shot

Снайперская винтовка, убивающая практически любого рядового врага одним попаданием. Патронов, правда, выдадут впритык, и рано или поздно придется ее заменить на что-то более практичное.




Арт-концепция «Разрушенная красота» не только не забыта – она развивается.





Разрушаемость

Разговоры о полной разрушаемости всего и вся идут уже много лет. Но пока лишь редкие Fracture и Red Faction решают задачу радикально. Цикл Gear of War следует тренду «как можно больше мелких косметических изменений», и третья часть – не исключение. Например, многие внутриигровые объекты могут быть разрушены частично – и это даже влияет на геймплей. Враг спрятался за стеной – выбили из нее куски бетона, стала видна голова локуста – и пулю в нее, пулю! Многие не слишком важные для сюжета, дизайна уровня и игровой механики здания можно уничтожать целиком. Для этого пришлось даже подкрутить AI-движок – раньше враги иногда «не знали» о том, что пейзаж изменился, и «обходили вокруг» несуществующую уже преграду.

так важны, как собственно геймплей – именно он создает особую ментальную связь между геймером и игрой, заставляет возвращаться к ней снова и снова. Наверное, неудивительно, что в Gears of War традиционно огромное внимание уделяется мультиплееру. Исследования показывают: 75% времени средний поклонник Gears of War проводит именно в соревновательных режимах. Половина людей, купивших первую или вторую часть, так никогда и не прошли сингл-кампании до конца. Некоторые – из-за слишком высокой сложности (!), для них делается особый, облегченный режим. Другие – просто потому, что и покупали игру ради мультиплеера (эффект StarCraft). Что ж, Gears of War 2 предложила режим The Horde (несколько солдат против орд монстров-локустов), а третья часть отметится еще более крутым – The Beast (то же, с точностью до наоборот). Вот уж будет о чем поговорить!

Играть за плохих – не такая уж и большая новость. Главное: управлять можно не только обычными локустами с автоматами, но и самыми экзотическими их разновидностями – от тикеров до берсерков (вернее, берсеркерш!). И еще: В Horde жизнь у вас только одна, здесь – полным-полно. Ведь тот же тикер – ходячая бомба, убил человека – и сам на тот свет! За убийство начисляются очки, их можно потратить на респаун в другой роли. Фактически разные виды локустов – это же настоящие классы бойцов, включая и лекарей, и танков. Некоторые доступны сразу, другие, вроде того же берсерка, придется заработать человеческими скальпами. «Гирзы» сопротивляются отчаянно – в их распоряжении экзоскелеты, стационарные турели и даже орбитальный луч Hammer of Dawn. Зато на вашей стороне – численное преимущество, ведь «орда» – теперь и есть ваш герой.

Восток и Запад

Продюсер Gears of War Род Фергюссон как-то сказал: «Не то чтобы я был совсем уж хардкорным фанатом JRPG, релизы на оригинальном языке не заказываю из Токио. Но недавно купил Final Fantasy XIII и был поражен красотой игры. Западные игры классно сделаны, японские же – прекрасны». Пару лет назад Род угрохал 75 часов на Lost Odyssey, хотя друзья и удивлялись: дескать, игровая механика устарела на десять лет и все так незрелищно – полная противоположность шутеров Epic. Вопросы о Японии нет-нет да и возникают в любом разговоре с командой Gears of War. Неудивительно, что все десять свободных минут, которые Клифф Блежинский потратил на выставку, ушли на знакомство с Vanquish. «Да, похоже на Gears of War,







но с неповторимым японским колоритом», – резюмировал он. Геймдизайнер не боится плагиата – в конце концов, Gears of War, по его же словам, позаимствовала вид из-за плеча и динамику перестрелок из Resident Evil 4. Не забывайте и о сотрудничестве Epic с Capcom, благодаря которому в Lost Planet 2 можно сыграть за Маркуса и Доминика. Вкусы Клиффа и Рода, впрочем, разнятся. Блежински нравится Байонетта; по его словам, ее гипертрофированная женственность – аналог фирменного «гирзовского» мачизма. А вот мальчиков-андрогинов из Final Fantasy XIII он уже не понимает. Еще десять лет назад большая часть хитов производилась в Японии; в наши дни это не так. Клифф Блежински согласен с тем, что в Стране восходящего солнца свои проблемы (техническое отставание в графике, плюс отток геймеров на мобильные платформы). Но именно благодаря таким играм, как Gears of War, мы перестали мечтать о «правильной трехмерной Contra» и научились отличать бородатых мужиков с автоматами друг от друга. Клифф Блежински – символ целого поколения 35-летних американских геймдизайнеров, которые пропустили через себя игры Сигеру Миямото, весь культурный пласт хитов девяностых, и пришли к чему-то своему, уникальному. Так что Gears of War – только начало. **СИ**

Вверху: В центре скриншота – новая героиня Gears. Золотое правило «Если есть блондинка, должна быть и брюнетка» в действии.

КЛИФФ БЛЕЖИНСКИ – СИМВОЛ ЦЕЛОГО ПОКОЛЕНИЯ 35-ЛЕТНИХ АМЕРИКАНСКИХ ГЕЙМДИЗАЙНЕРОВ.





Хайди Кемпс





› Hard Corps: Uprising

Слева направо: Кендзи Ямамото, Дайске Исиватари, Хидеюки Анбе и Хайди Кемпс.

Сюрприз: над скачиваемой Hard Corps: Uprising (XBLA, PSN) от Konami, продолжением традиций Contra, трудятся сотрудники Arc System Works. В том числе – Дайске Исиватари, создатель файтинг-сериала Guilty Gear, музыкант и художник (именно он, кстати, по нашей просьбе нарисовал свое видение «Страны Игр» – очаровательную блондинку, которая появилась на обложке «СИ» №275). E3 2010 предоставила нам отличную возможность пообщаться с лучшими умами Uprising и выспросить у них все подробности. Знакомьтесь: глава проекта – Хидеюки Анбе, художник и автор саундтрека – Дайске Исиватари, и продюсер – Кендзи Ямамото из Konami.

? Как так получилось, что ваши компании стали сотрудничать? Раньше же вы ведь вместе не работали.

К.Я.: Наше издательство всегда ищет перспективных разработчиков. Мы знали, что Arc System Works славится отличными играми со впечатляющим арт-дизайном, и поэтому решили обратиться именно к этой студии.

? Вы с самого начала знали, что поручите команде сиквел Hard Corps, или же позволили им самим выбирать проект?

Х.А.: Так решили в Konami.

К.Я.: Мы сперва между собой обсудили возможные темы. Сотрудники ASW нам говорили, что заинтересованы во всем похожем на «буллетхеллы», вот мы и подумали: «Так отчего бы им Contra не заняться!» И к ним уже обратились с конкретным предложением.

? Но на мой взгляд, «буллетхеллы» – это Gradius, например.

К.Я.: Этот сериал мы даже не обсуждали. Когда стали думать, какой могла бы оказаться новая Contra, то осознали, что все наши идеи отлично соответствуют возможностям Arc System Works – они таким уже занимались и доказали свое мастерство на деле. Но все-таки, когда люди слышат «мы готовим новую Contra», то у них уже складывается определенное представление о том, чего от игры ждать.

? И поэтому вы решили вообще слово Contra из названия убрать.

К.Я.: Да, именно так. Мы просто хотели сделать хороший двухмерный шутер. Но действие, тем не менее, разворачивается во вселенной Contra.

? Должна сказать, что я была очень рада узнать о сиквеле Hard Corps. Это моя любимая игра в сериале.

К.Я.: Нас так удивила реакция на анонс! Выяснилось, что очень многие геймеры обожают Hard Corps, считают ее лучшей во всем цикле. Мы не осознавали даже, что фэнов настолько много, и нам, конечно, все эти отзывы очень приятно слышать.

? У меня была возможность опробовать игру на стенде, и я обрадовалась, когда поняла, что вы сохранили давнюю особенность Contra – озаботились тем, чтобы на каждом уровне происходило что-нибудь действительно грандиозное и запоминающееся, вроде появления песчаного червя в демке. Как вы придумываете такие вещи? Ведь важно, чтобы они и уникальными были, и удивляли всякий раз.

Х.А.: Вы наверняка заметили, что создатели оригинальных Contra очень многое почерпнули из американских фильмов 80-х годов – как боевиков, так и научной фантастики. Мы приложили все усилия, чтобы сохранить этот колорит, отразить его в геймплее.





Но у меня сложилось впечатление, что за ориентир вы взяли японскую версию, ведь в американском и европейском варианте не было линейки здоровья, которая присутствовала в оригинале. Там все было проще: одно попадание, и ты труп.

К.Я.: Сейчас у нас никаких различий между версиями не будет. Но в игре мы предусмотрели два режима. Стандартный аркадный – более сложный, специально для тех, кому хочется увидеть «олдскульный» геймплей. Во второй режим, Uprising, мы добавили разные элементы вроде возможности апгрейдить персонажа, делать его со временем более мощным. Мы хотим, чтобы все геймеры, независимо от их сноровки и навыков, сумели по крайней мере добраться до финала.

Как я поняла, вы, Исиватари-сан, впервые продолжаете не свой собственный цикл. Насколько сложно было создавать музыку и эскизы персонажей на этот раз? Ведь у Contra уже есть свои устоявшиеся традиции.

Д.И.: Когда я был подростком, то просто обожал первые Contra, так что прекрасно представлял себе, что это за сериал. У меня даже сразу такой образ возник: герой-культурист, идеал 80-х, палит по инопланетным слизнякам. Но как выяснилось, в Konami хотели все же чего-то нового, другого по стилю и не встречавшегося в предыдущих играх. Хотя я отлично знал, как выглядели старые выпуски, от меня ждали чего-то более «артхаусного». Так же обстояли дела и с музыкой.

То есть, мы еще и услышим классические мелодии из Contra в вашей гитарной аранжировке?

Д.И.: Нас и в случае с музыкой попросили не повторяться. Но возможно, вы услышите что-то, отдаленно похожее на нечто… больше я, правда, сказать не могу.

В предыдущих выпусках Contra были эпизоды, в которых геймплей менялся: то вдруг приходилось смотреть на уровень сверху, то происходящее начинало напоминать рельсовый шутер от третьего лица. А в Uprising что-нибудь похожее будет?

Х.А.: Серьезных изменений не планируем, но сделаем этапы, немножко отличающиеся от стандартных. Как, например, сцена с машинами в демо.

Да, тогда действительно геймплей изменился. Стало очень важно взять врага на мушку, продолжая двигаться. Но при этом не получается увернуться очень быстро, если не использовать с умом дэш в воздухе. Отличное решение. Мне очень понравилось.

Х.А.: Спасибо!

По замыслу Hard Corps предназначается для PSN и Xbox Live. Это както меняет ваш подход к разработке, по сравнению, скажем, с разработкой аркадной игры или коробочного издания?





Беги и стреляй

Именно так на Западе характеризуют жанр игр, которыми вдохновлена Hard Corps: Uprising. Суть их проста: герой несется по скроллящемуся слева направо двухмерному уровню, поливая градом пуль все, что попадается на его пути (и обычно стреляет в ответ). Обычным кроссом дело не ограничивается: приходится и прыгать по платформам, и разъезжать на машинах. В Uprising все это оставят, но погибать герой будет не после первого же ранения (как в японской версии оригинальной Contra: Hard Corps) – у него в запасе три жизни.

К.Я.: Мне кажется, это отражение состояния рынка – а рынок меняется. Сейчас издателям все труднее выжить – существуют дорогостоящие хиты, в которые, вроде бы, играют все, и все остальное. Как геймеры, мы любим стилизованные под ретро игры, и для них модель скачиваемых игр отлично подходит: такие продукты дешевле производить и продавать, чем коробочные, и потребителю в итоге только лучше.



Х.А.: Если говорить о собственно разработке, то нам не важно, как именно ее будут распространять. Я уверен, что в нашей игре столько же фана и экшна, как в любой из тех, которые продаются на дисках и за полную цену.

Раз уж Arc System Works теперь занимается шутерами, может, вы и 2D-шутерами займетесь? У Konami есть отличные сериалы – тот же Gradius, Salamander…

К.Я.: Пока мы думаем только об Uprising – как сделать ее просто таки сногсшибательной. До релиза осталось еще полгода, так что нам многое предстоит доделать. Но как вы можете убедиться, сейчас игра выглядит отлично. **СИ**



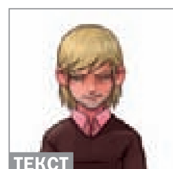
Монетки! Деньги! Богатства!



Скотт Пилигрим против всех

An epic of epic epicness!

В августе в кинотеатрах России покажут фильм с деструктивным названием «Скотт Пилигрим против всех». Эта лента – киноадаптация популярных комиксов известного художника (и, кстати, музыканта) Брайана Ли О'Мэлли, в которых главный герой – тот самый Скотт Пилигрим – не то что не желает уничтожать человечество, а как раз напротив – строит любовь и ищет свое счастье в городе Торонто, что в Канаде. Да, той самой стране, где, по версии создателей мультсериала South Park, головы людей разделяются на две половинки и, подпрыгивая, сообщают друг другу важные известия. К счастью, кумир канадской, американской и просвещенной русской молодежи этим недугом не страдает, но зато подтверждает некоторые другие стереотипы о жителях государства с красным кленовым листом на флаге. Например, такой: в Канаде живут очень странные люди. Строить любовь там во сто крат сложнее, чем на телепроекте «Дом-2».



ТЕКСТ

Бен Хорни



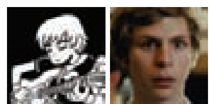
Скотт Пилигрим – счастливый человек! У него есть, буквально, все. Например, семнадцатилетняя подружка-китаянка, которая учится в католической школе и носит красивую форму. Друзья главного героя, правда, не одобряют эти отношения, но какое до их мнения может быть дело, когда есть чувство эстетической удовлетворенности. Или рок-группа Sex Bob-omb, в составе которой Скотт выступает в качестве бас-гитариста. Получается вроде бы неплохо, но всегда есть соблазн вставить что-нибудь из Final Fantasy, что также не находит одобрения товарищей. Скотту двадцать три года, он нигде не работает, живет в одном доме с геем (более того – спит с ним под одним одеялом, потому что собственно кровати-то у них нет, только двухспальный футон) и в один прекрасный момент влюбляется в девушку с розовыми волосами и на роликовых коньках, которую увидел во сне.

Штука в том, что девушка эта действительно существует. Он повсюду ее замечает и никак не может отделаться от наваждения, пока наконец не подходит познакомиться с ней на одной из вечеринок, и между ними – после трогательного до слез эпизода ожидания курьера с Amazon – завязываются романтические отношения. Счастье? Нет – вспышка слева, вспышка справа, и вот Скотт Пилигрим сталкивается с проблемами, которые раньше не мог себе даже представить. А какие проблемы могут быть у молодежи в Канаде? Приготовьтесь загибать пальцы!

У новой подружки Скотта, Рамоны, тоже была интересная жизнь. Например, она встречалась с разными мальчиками (с одним из них ровно полторы недели, в средней школе), которые, конечно, оказались недостойными и были брошены на произвол судьбы. Судьба же проявила милосердие и свела отверженных, униженных и оскорбленных молодых людей, чтобы те создали организацию злых бывших бойфрендов Рамоны и



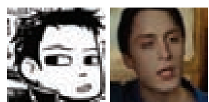
Герои нашего двора



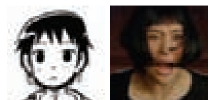
СКОТТ ПИЛИГРИМ
Гитарист, любитель видеоигр и человек, который бросил вызов семерым злым бывшим бойфрендам новой подружки – Рамоны. Круто дерется, никогда не унывает, работать не любит.



РАМОНА ФЛАУЭРС
Новая девушка Скотта. Некоторое время жила в США, поэтому канадцы считают ее странной. Работает курьером на сайте Amazon.ca, умеет кататься по снегу на роликах, хорошо дерется.



УОЛЛЕС УЭЛЛС
Живет со Скоттом в одном доме, спит под одним одеялом, делит кухню и… Вообще-то, большая часть вещей в доме была куплена именно на деньги Уоллеса, да и сам главный герой живет главным образом за его счет. Уоллес любит сидеть в кресле, смотреть телевизор и убивать время за прохождением видеоигр.



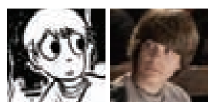
НАЙВЗ ЧАУ
Бывшая подружка Скотта. Ей семнадцать лет, и она еще ходит в школу. После того как Скотт ее бросил, она стала по-другому одеваться, научилась бегать по стенам, драться и зачем-то решила начать встречаться с другим. Мечтает расправиться с Рамоной.



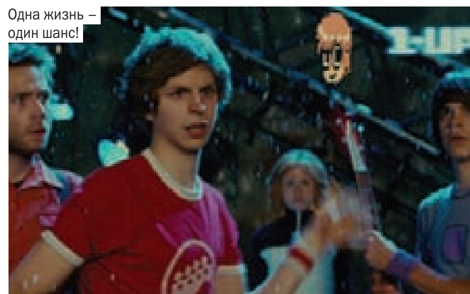
СТИВЕН СТИЛС
Его так и зовут – Стивен Стилз. Просто Стивен Стилз. Стивен. Стилз. Учился в одном колледже со Скоттом, затем вместе с ним организовал рок-группу, в которой играет на гитаре и поет. Очень переживает из-за того, что группа вообще-то выступает «так себе». Умеет хорошо готовить.



КИМ ПАЙН
Барабанщица Sex Bob-omb. Училась в одной школе со Скоттом, даже какое-то время с ним встречалась. Всегда начинает репетиции и выступления с запева «We are Sex Bob-omb! ONE-TWO-THREE-FOUR!» На самом деле, все еще влюблена в Скотта.



НИЛ НОРДЕГРАФ
Самый большой фанат группы Sex Bob-omb. Вероятно, потому что вынужден присутствовать на каждой репетиции – все-таки собираются они в его доме.



Одна жизнь – один шанс!



В душе каждый из нас ожидает посылки с Amazon именно так.



Псайкик пауэрс!

расправлялись с каждым, кому придет в голову желание поделиться любовью с их старой знакомой. Собственно эти самые молодые люди, что и следовало бы ожидать от канадцев, способны на разные злодеяния. Один, например, заранее уведомляет противника о предстоящей дуэли, после чего нападает на него вместе с армией миньонов – девочек-хипстерш. Другой, вообще-то, кинозвезда, и дела ему никакого нет до своей бывшей, а еще он сам себя считает продажным человеком и предлагает откупиться от схватки, перед этим продемонстрировав фантастическую силу. К счастью, после кинозвезды остается классный лут и много денег – все-таки босс главы, как-никак, надо соответствовать сложившемуся образу. А что делает третий! Третий поднимает противника силой мысли и швыряет его о стену, парит над землей и страшно смеется – ни дать ни взять M.Bison из Street Fighter II (в японской версии – Vega)! Что за дела? Почему он такой сильный? Ответ прост – он вегетарианец (vegan)…

На самом деле, в оригинальном комиксе нет никаких «волшебных» чудес. Биомеханическая рука барабанщицы одной

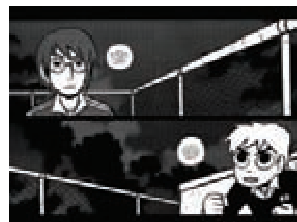


Внизу: Униженные и оскорбленные злые бывшие бойфренды Рамоны… ТАК, СТОП! Почему среди них девушка?!

из рок-групп (как у главного героя Bionic Commando) не является даже отсылкой к чему конкретному, просто удачно дополняет мировоззрение Скотта. Главные Злодеи наделены сверхспособностями, потому что они играют роль боссов, а другие отсылки к видеоиграм и прочим продуктам поп-культуры с тем же успехом можно списать на авторскую прихоть. Захотелось ему, чтобы в 2005 году молодой парень проходил Sonic The Hedgehog 3 и спрашивал по телефону коды (sic!) – взял и нарисовал. Кстати, ссылки на знаменитого синего ежа встречается здесь довольно часто. Например, первая группа, в которой играл Скотт, называлась Sonic & Knuckles. Еще иногда речь заходит о Final Fantasy, но на уровне всем понятного юмора: стер сейвы – убил человека! Смешно, оригинально, понятно и тем, кто может на каждой странице найти скрытый смысл, о котором и автор-то не подозревал, и тем, кто просто наслаждается интересной историей. Именно поэтому выходящий вскоре (19 августа) на экраны фильм «Скотт Пилигрим против всех» станет одним из главных событий этого лета, пропустить которое нельзя. Да и потом, именно люди, посмотревшие фильм, первыми узнают, чем же закончилась эта в высшей степени странная, да еще и познавательная канадская история о любви и отваге. Ладно, главным образом о любви. Да и потом, кто же знает, сколько бывших парней было у вашей подруги? Проверьте почту, возможно, один из них уже прислал вам свой пресс-релиз и приглашение на дуэль…

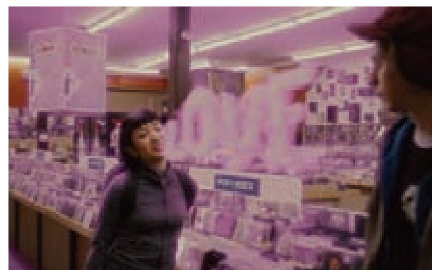
Как Скотт Пилигрим познакомился с Ким Пайн? Вообще-то, найти друг друга им помогла нарисованная овца и карта России. А еще Скотт спас ее от Злодея – Саймона Ли. Прямо как в видеоиграх.





В фильме будет много сцен, точно воспроизводящих кадры из комикса. Звучит дико, выглядит безумно, в целом – отлично!





«СКОТТ ПИЛИГРИМ ПРОТИВ ВСЕХ» СТАНЕТ ОДНИМ ИЗ ГЛАВНЫХ СОБЫТИЙ ЭТОГО ЛЕТА, ПРОПУСТИТЬ ЕГО НИКАК НЕЛЬЗЯ!

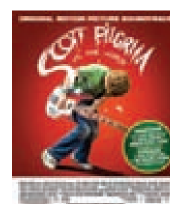
Скотт Пилигрим против всех

(Scott Pilgrim vs. the World, 2010)

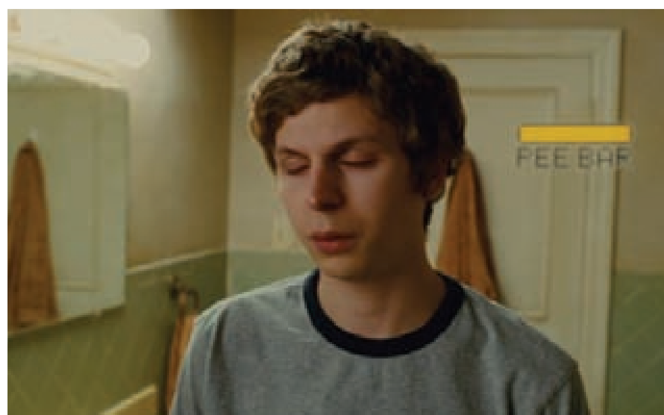
Возможность снять кино по мотивам комикса о веселой жизни Скотта Пилигрима досталась Эдгару Райту, человеку, в чьих руках комедии обретают какое-то особое очарование – достаточно посмотреть «Типа крутые легавые» (Hot Fuzz, 2007), чтобы в этом убедиться. На данный момент режиссер работает и над двумя другими комикс-адаптациями, одна из которых посвящена Человеку-муравью, а другая – Тинтину (над этой, правда, он работает лишь в качестве сценариста). Помимо большого кино, Эдгар Райт готовил несколько проектов и для телевидения, а также снимался в британском комедийном шоу Look Around You (в России показывают на телеканале 2x2 под названием «Абсурдное природоведение»). Кстати, в этом же шоу снимались Саймон Пегг и Ник Фрост, главные герои фильма «Типа крутые легавые».

Предложение снять фильм по мотивам популярного канадского комикса поступило британскому режиссеру сразу после того, как он закончил съемки ленты «Зомби по имени Шон» (Shaun of the Dead, 2004). Интересно, что к тому времени, как фильм выйдет в прокат, фанаты оригинального комикса еще не будут знать о том, как именно закончилась история Скотта Пилигрима по версии автора. Брайан Ли О'Мэлли прокомментировал это просто: «Финал фильма – это их финал». По его словам, ничто из шестого тома не попадет в киновариант, хотя он все же дал несколько намеков и советов относительно того, как будут развиваться события.

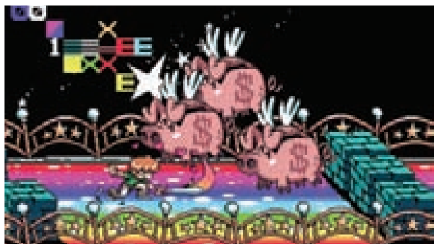
Интересный факт: в некоторых сценах фильма Эдгару Райту захотелось использовать мелодии из видеоигр, что-нибудь спокойное и красивое. Так, например, в эпизодах со сновидениями была заявлена музыка из The Legend of Zelda. Чтобы получить разрешение правообладателя, режиссер написал письмо в Nintendo, где описал ее как «nursery rhymes to a generation».

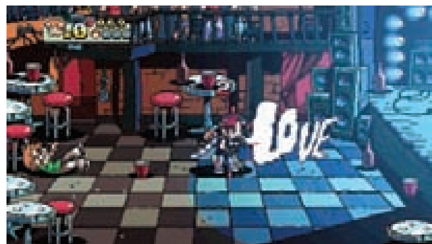


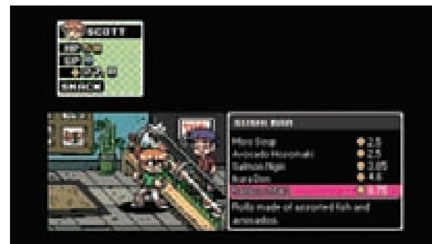
В кино с 19 августа











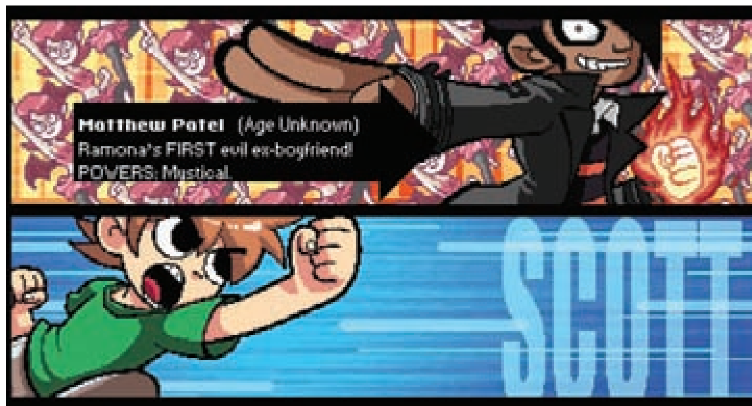
Scott Pilgrim vs. the World: The Game
(Scott Pilgrim vs. the World, 2010)

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PSN, XBLA
Жанр:
action.beat'em up
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Ubisoft Montreal,
Ubisoft Chengdu
Дата выхода:
10 августа 2010 года (PSN, США),
будет объявлено позднее (XBLA, США)



Видеоигру по мотивам графических историй о нелегкой судьбе Скотта Пилигрима анонсировали еще в прошлом году, однако впервые показали лишь относительно недавно – за несколько дней до начала выставки E3. При этом всеобщее внимание привлек не тот факт, что это приключения «того самого героя», но визуальный стиль, за который в ответе известный художник Пол Робертсон и его сплоченный трудовой коллектив. Пол известен как автор превосходной пиксельной графики (он работал над созданием графики для множества игр на Nintendo DS, хотя это нигде раньше и не афишировалось, но любовь своих фэнов заслужил «как бы игровыми видеороликами», с которыми вы наверняка сталкивались на просторах Сети и дисковых приложений к различным игровым журналам) и весьма шокирующих иллюстраций, которые, впрочем, остаются достоянием лишь его ЖЖ и официального сайта.



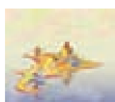
Такая стилистика (что значит «Какая?», картинки на что?) как нельзя лучше подходит многообещающему beat'em up, редкому представителю непопулярного ныне жанра. Пиксельная графика, плоские локации, смешная анимация героев и саундтрек за авторством еще одной команды талантливых обожателей видеоигр – Anamanaguchi – заставляет приберечь денежки в виртуальном кошельке PSN для грядущего августовского хита. Он, кстати, повторяет сюжет фильма: Скотт Пилигрим, Рамона Флауэрс, Ким Пайн и Стивен Стилз сражаются со злыми бывшими парнями Рамоны и попутно восходят на музыкальный Олимп. За победу над противниками герои получают монетки и очки опыта, которые можно тратить на покупку разного рода улучшений. В особенно опасные моменты на помощь разрешат призвать ниндзя и хипстерш, ну и, конечно, рекомендуется играть вместе с друзьями – так веселее.

Scott Pilgrim vs. the World: The Game поступит в продажу 10 августа как временный эксклюзив для PSN. Версия для XBLA задерживается и, скорее всего, появится ближе к осени. **СИ**




Реклама

ЭТО ИНТЕРЕСНО



САМОИРОНИЯ «Новая игра Ice-Pick Lodge фокусируется на сборе и накоплении элемента концентрированного счастья, известного как FUN (*тот самый «плющ» – С. Г.*). И если этот мета-гэг не является ответом на обычную критику их игр: "Где же здесь фан?" – то я буду очень удивлен», – подмечает кореспондент англоязычного сайта Rock, Paper, Shotgun.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ
Сергей Гоцман

› Эврика!

Многие гениальные творцы иногда годами эксплуатируют одни и те же образы: мангака Цутому Нихей что бы ни рисовал, все равно получается Blame!, а в фильмах Алексея Германа-младшего часто встречается мотив «красивые люди бултыхаются в грязи». «Мор. Утопия» и «Тургор» российской студии Ice-Pick Lodge тоже были стилистически схожи, а вот «Эврика!» отличается от их предыдущих работ как минимум визуально.



«Мор» и «Тургор» обладали давящей, депрессивной атмосферой безысходности. «Эврика!» – их полная противоположность. Лучше всего игра описывается словами «веселый абсурд».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
platform.adventure/puzzle
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Ice-Pick Lodge
Количество игроков:
1
Дата выхода:
конец 2010 года
Онлайн:
forum.ice-pick.com/viewtopic.php?f=4&t=9521
Страна происхождения:
Россия

Описывать творчество Ice-Pick Lodge всегда было сложно – создавать простые игры они не способны патологически. И хотя я, побывав в студии, смог не только увидеть ранний билд нового проекта, но и немного поиграть, задачу это ни капли не упростило. Скорее даже наоборот – впечатления и ассоциации противоречивы и с трудом поддаются категоризации: карнавал безумия, платформер с элементами конструктора, философская притча и, возможно, *еще что-то*, чего я просто не успел уловить за каких-то пятнадцать-двадцать минут, проведенных в сумасшедшем мире «Эврики». Но давайте начнем с начала, а именно – с конца света.

Ибо как-то так случилось, что все вещи на планете стали терять свой вес – острова, здания и деревья, не говоря уж о более мелких предметах, теперь витают где-то в верхних слоях атмосферы. Единственное, что может вернуть предметам их первоначальную тяжесть, – экстракт концентрированного счастья, называемый «плющ!».



Знакомьтесь – главная героиня. В англоязычном пресс-релизе говорится, что и мозг у неё механический. Кто знает, может и его нам придется модернизировать?

Главная героиня (не верьте скриншотам, где изображен герой, – в релизе будет именно девочка) – контрабандистка. Она и ее напарник отправляются на некий архипелаг, где, по слухам, можно разжиться «плющом». Трюм их летающего судна забит ценнейшим товаром – деталями механизмов, сохранившими свой вес. Но при подлете случается авария, и теперь груз, как и само судно, придется собирать по всему архипелагу.

На островах живут гнобы – забавные создания с телами младенцев и лицами взрослых людей. Боги сотворили их, разочаровавшись в человечестве, что погрязло в собственном эгоизме, и теперь именно гнобы – их любимые дети. Гнобы – единственные счастливые создания в этом мире, и хотят поделиться этим счастьем со всеми. Об одном забыли боги – научить их развлекаться. Без развлечений гнобы могут умереть от тоски – а вместе с этими маленькими человечками исчезнет и единственный источник плюща на планете.

Как развлечь гноба? Способов на самом деле много: можно дать ему пинка и смотреть, как он стремительно взлетает ввысь, радостно крича «Лечу-у-у-у!», можно покатать его вместе с соплеменниками на чем-нибудь, например, на самодельном трехколесном велосипеде. За развлечения и выполнение своих поручений они будут платить вам самой ценной валютой в мире – плющом.

Акт творения

Создание различных механизмов с использованием базовых законов физики и механики – идея, из которой, в общем-то, родилась «Эврика!». Найдя на острове лист фанеры и приделав к нему штурвал и двигатель, можно получить моторный плот; добавив к конструкции пару камер от колес – моторный плот на воздушной подушке. По большей части, инженерная мысль ограничена лишь ас-

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Артхаус с добрым лицом и внешностью платформера – здесь можно собирать всякие механизмы, пинать смешных человечков и просто сходить с ума.

ЧЕГО БОИМСЯ? Недотестируют и нам придется ждать патчей, прежде чем игрой можно будет понастоящему насладиться.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что «Эврика!» принесет Ice-Pick Lodge миллионы долларов, и дальше они смогут творить, не оглядываясь на сроки, бюджет и издателей; а если серьезно – получить к Рождеству проект, способный удивить своей оригинальностью и нестандартным подходом к игровому процессу.


Да, нам обещаны музыкальные номера!



сортиментом имеющихся под рукой деталей и запасом плюща. Чтобы начинающий инженер ненароком не запутался в многообразии конструкторских возможностей, создатели разбросали повсюду подсказки. Например, вы получили квест, что выполняется на острове, парящем высоко в небе. Вместе с заданием вам достанется чертеж, следуя которому, можно смастерить примитивный летательный аппарат. Но чертеж – лишь совет, а не прямое указание к действию. Игрок волен собирать какие угодно машины – экспериментируйте, и вам удастся сконструировать более эффективные механизмы, или же, на худой конец, сэкономить пару драгоценных деталей.

А они вам понадобятся – боги будут гонять игрока по поручениям всюду, в том числе и на дно океана, где тоже кто-то обитает. Некоторые детали можно покупать у торговцев-небожителей за плющ, но значительную часть нужно будет сначала отыскать.

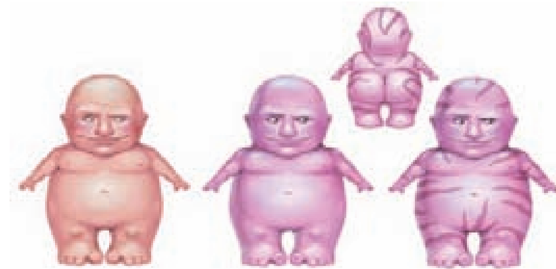
Играя в «Эврику!», я мастерил исключительно транспорт, – но догадываюсь, что нужно создавать механизмы и для других целей. Ведь здесь можно, например, швырять камни, а также взаимодействовать с другими предметами. Разработчики говорят, что прохождение основной сюжетной линии много времени не займет, однако в главном меню я подсмотрел режим «Sandbox» – а значит, экспериментировать с постройкой машин, физикой, гнобами и сошедшим с ума миром теоретически можно будет вечно.

Двойное дно

За литературную часть и за идеологию проекта вообще по-прежнему отвечает Николай Дыбовский, а значит, все будет так же странно, как и раньше. Немногочисленные тексты можно будет пропускать, играя в «Эврику!» как в забавную полуказуалку, где большинство действий интуитивно понятно. Хотя делать это не советуем – все-таки сценарий и диалоги что «Мора. Утопии», что «Тургора» по меркам игр были невероятно сильны, и от «Эврики!» мы ожидаем не меньшего.

Вверху: Опережая вопросы – да, это подводный вездеход с двумя вертолетными винтами. Запчастей на такой механизм понадобится очень много, да и вес его (а следовательно, и скорость) вряд ли вам понравится.

С одной стороны, кажется, будто на этот раз авторы решили повернуться лицом к массам: вместо странного квестообразного геймплея – понятная механика аркадного платформера с популярными «строительными» элементами; вместо серьезности и мрачности – атмосфера веселого безумия. С другой, давние поклонники Ice-Pick Lodge тоже должны остаться довольны – философский подтекст в игре будет, как и богатство смыслов. В общем, никто не уйдет без плюща. **СИ**




Физика – одна из основных особенностей «Эврики!». Игровой процесс будет выстраиваться вокруг ее использования.


Мне лично гнобы напоминают, простите, жопу с лицом. (*Невольно возникает вопрос, как именно они вырабатывают плющ. – Ред.*) Наверное, оттого они и забавные.



Сергей Гоцман

› Ice-Pick Lodge: беседы с «ледорубами»

Когда-то они подарили миру «Мор. Утопию» – игру-постановку, игру-спектакль об умирающем городе; после был «Тургор», с его жестоким, странным и загадочным Промежутком. Ice-Pick Lodge – маленькая независимая студия, одной из первых в российском геймдеве поднявшая знамя «игры как искусство».

Василий Кашников

Самый настоящий инди-музыкант, деятель искусств, как их обычно рисует воображение, – веселый острослов со стильной бородой и каждый раз новым эксцентричным головным убором. Он пришел в Ice-Pick Lodge на проект «Тургор» в качестве «второго» композитора, но еще до релиза игры стал главным звуковиком студии. Параллельно участвует в indie-разработках – аудиовизуальной Devil's Tuning Fork и игровой адаптации фантастического рассказа Рэя Брэдбери «Я жду» – iWait.



Петр Потапов

Нынешний арт-директор Ice-Pick Lodge, один из основателей студии. Над первым проектом студии «Мор. Утопия» Петр работал удаленно, из Тулы, иногда посещая столицу. Со временем в Москву пришлось перебраться «с концами», и теперь он лишь изредка наведывается в родной город. И если Николай Дыбовский вдыхает в игры Ice-Pick Lodge душу, то Петр – тот, кто создает их внешний облик.



? О вашей связи с театром упоминают, кажется, все и везде; но я так и не понял – кто из вас променял сцену на геймдев? Кто и как в Ice-Pick Lodge связан с театром?

Петр Потапов: Непосредственно с театром – никто. Тут, скорее, другой вопрос – Николай (*Николай Дыбовский – руководитель Ice-Pick Lodge, главный геймдизайнер всех проектов студии. – С. Г.*) во многом был воспитан на нем, ему многие идеи «оттуда» нравились, и он как бы хотел воплотить постановки неких театральных мистерий в играх. Правильно об этом говорить может только сам Николай, но смысл в том, что люди, приходящие на эту постановку, сами являются ее полноценными участниками. Это были такие идеи ролевых игр, но не в том смысле, что RPG…

Василий Кашников: …а ролевых игр, которые дают что-то кроме «фана» – заставляют человека задуматься.

П. П.: Да. Так что с самим театром у нас никто не связан, театральных работников в Ice-Pick Lodge нет.

В. К.: Но, может, нам стоит организовать театральную труппу? *(Все смеются.)*

? Николай сказал, что вам на КРИ делать нечего. Я в принципе понимаю почему, но все же – три года он читал там лекции, выступал с некой идеологией, и вдруг перестал… Что случилось?

П. П.: Не знаю. Идеология должна воплощаться в чем-то. А воплощение – оно часто очень сильно отложено во времени, поэтому начинает меньше привлекать к себе интерес. А когда ты просто уже выговорился, но еще не реализовал всего того, о чем наговорил, наверное, уже не имеет смысла что-то еще говорить, к тому же это мало кому интересно. Вот хороший пример – Кранк (*Андрей Кузьмин – С. Г.*), когда на первых КРИ он выходил и начинал рассказывать какие-то замысловатые вещи, которые всех просто ставили в тупик, то воспринималось это как? «Ух ты! Он что-то знает. Что-то важное, чего не знаем мы». Причем он тоже пытался продвинуть какую-то идею, идею игры нового типа. И я не знаю, будет ли он сейчас что-то читать на КРИ, но подозреваю, что нет.

Для наших же игр «ИгроМир» полезнее. А КРИ – это междусобойчик. С коллегами нам ничего не мешает и так пообщаться.

? Когда-то давно вы на своем форуме обещали выпустить коллекционное издание «Мора. Утопии», но до сих пор его не выпустили. Почему?

В. К.: Потому что на это нужны деньги.

П. П.: Да, «Бука» не готова самостоятельно выпустить коллекционное издание «Мора. Утопии», даже если мы поучаствуем в подготовке материалов. Для этого банально нужны деньги.

? Я видел в блоге Айрата Закирова (одного из основателей студии) проект по пере-переводу «Мора» на английский. Зачем это делать?

П. П.: Потому что тот англоязычный перевод, который существует – ужасен. Подобающим образом переведена в лучшем случае треть всего текста. Только за одного персонажа (по-моему, это Гаруспик) более-менее прилично сделан текст, а Бакалавр и Клара переведены крайне посредственно, в спешке, силами агентств переводов.

В. К.: Говорят на ломаном английском. *(Улыбается.)*

? При всем при этом, фанаты «Мора» есть даже в англоязычной среде.

П. П.: Ну, они что-то, видимо, смогли оценить.

В. К.: Это как раз те, кто играл за Гаруспика.

П. П.: Кстати, они, фанаты, по большей части и участвуют в этом проекте, за что им огромное спасибо. Но, опять-таки, сделать перевод-то можно и за деньги (и немаленькие – ведь в «Море. Утопии» около тысячи страниц текста), но выпустить его будет очень сложно. Именно не сделать каким-то патчем, а перевыпустить диск на Западе. Там такой разброд с правами – продано Бог знает кому, куда и на каких условиях. Сначала нужно будет договориться со всей Европой, потому как в каждой стране – свой издатель. Поэтому этот фанатский перевод будет сделан патчем, и поэтому хорошо иметь права у себя – чтобы в любой момент ты мог принять решение по таким вопросам.

? Имея весь этот опыт с «Мором» – права на «Тургор» у вас?

П. П.: Нет.

В. К.: Но, имея весь этот опыт с «Тургором»… *(Смеются.)*

П. П.: Права на «Тургор» тоже не у нас, потому что игра была большая, и полностью делалась на деньги издателя. Чтоб оставить права за собой, нужно было либо поучаствовать в проекте своими деньгами, либо работой – в смысле, чтоб большая часть игры уже была готова, когда разработчик получает на нее финансирование. Тогда издателю это интересно.

П. П.: Вообще о «Море. Утопии» лучше, наверное, говорить с Николаем, он ведь все-таки лучше знает его кухню. Я на том проекте в основном моделил – делал город, ставил домики, сажал травку…

В. К.: …а потом посмотрел на все это и «решил сровнять город с землей…»*

? А как на Западе пресса приняла «Мор. Утопию»? О реакции отечественной игровой журналистики я имею представление.

П. П.: «Мор»? По-разному, в целом – достаточно хорошо. В частности, есть один случай со статьей на сайте Rock, Paper, Shotgun…

*** «А потом посмотрел и решил сровнять город с землей» – намек на то, что фотография Петра стала портретом Александра Блока – одного из ключевых персонажей «Мора. Утопии». По сюжету, полководец Александр Блок прибывает в Город на случай, если эпидемию невозможно будет удержать – тогда он должен разрушить Город, а останки предать огню. Самая плохая концовка игры.**

Справа: «Мор. Утопия». Феномен Города – невозможно определить, какому времени и стране он принадлежит. Первое время игрок отчаянно пытается исправить это, идентифицировать его, и лишь побыв там некоторое время, принимает его таким, какой он есть.

В. К.: …и это было уже через пару лет после релиза…

П. П.: Да. Просто потрясающая рецензия, там автор, несмотря на ужасный перевод игры, правильно все акценты расставил. И после этой статьи в интернет-магазине Amazon.com продажи англоязычной версии «Мора. Утопии» подскочили просто… в разы.

Ха, пусть после этого кто-то скажет, что оценки в прессе не влияют на продажи… Кстати, о них – сколько копий «Мора» было продано?

П. П.: Николай недавно запросил у «Буки» отчет, и там было… я не помню, порядка 50 тысяч, что ли – это если за все время брать. Для издателя проект получился не то чтобы прибыльный, но не убыточный – он принес им некий плюс. По продажам «Мора» на Западе каких-либо цифр нет, это все дела «Буки»; вот единственное, что слышали – немцы купили «Мор», достаточно хорошо его перевели, и у них продажи были… провальные.

В. К.: Ну так они же там рекламную акцию такую организовали, извините, «трэшовую» – совершеннейший кошмар. Металлическую какую-то группу туда приплели, нарисовали кучу фан-арта. Просто невообразимо!

П. П.: Я не знаю, может, там и была проблема позиционирования игры, и поэтому рынок ее не понял и не принял. И именно в Германии «Мор» продался плохо, хотя это был, пожалуй, наиболее адекватный перевод на европейский язык.

А вот «Тургор», то есть The Void, продался лучше. В Германии The Void в итоге издавала bitComposer Games. Не могу быть уверен, что они остались довольны продажами, я не знаю цифр, но они сказали, что очень довольны «прессой», которую получила игра.

Изначальный же тираж русской версии продался весь. Ну, или почти весь. Тираж был 50 тысяч.

В. К.: Плюс тысяча подарочных.

Всего тысяча? Значит, я попал в счастливое меньшинство. У меня есть подарочное издание «Тургора»?

В. К.: *(утвердительно)* И там есть краски. Ты ими рисовал?

Нет. Но я тут на днях надумал подарить их своей девушке – она иногда рисует, а у меня они все равно пылятся.

В. К.: Смысл дарить краски человеку, который *уже* рисует? Фишка была в том, что человек купил игру, не рисовал и НАЧАЛ!

П. П.: Именно. В любом случае продажи не блещут – такие игры хорошо не продаются. Вообще говоря, хотя у «Мора. Утопии» куча фанатов, но объективно же, я как человек, который делал этот мир, хочу сказать – игру ругают не зря: за то что там плохая графика, не все хорошо сделано… Мы же тогда были практически люди с улицы, которые решили делать игры. Единственная игра, которую до этого сделал я с Айратом, называлась Office Fun, и там надо было в кафешке кидаться тортами. Но, возвращаясь к «Мору», – там много чего нуждается в доработке. Поэтому у нас ходят мысли – не о том, чтобы перевыпустить «Мор. Утопию» в подарочном издании, а сделать полноценный римейк. Но на это нужно много денег и нужен издатель, который решится на столь рисковое предприятие.

В. К.: А потом придет кто-то и спросит «а почему в вашем творчестве так много римейков?» *(Все смеются.)*

Мы выходим на улицу подышать свежим воздухом. Я спрашиваю об игре «Тургор» – втором проекте Ice-Pick Lodge. Петр сетует – на проекте приходилось сложно, иногда художников буквально упрашивали рисовать.

Странно, у вас же фэнтези, я художники обычно любят рисовать фэнтези.

П. П.: Ну, там было довольно специфическое фэнтези, которое далеко не всем нравится.

В. К.: С такого «фэнтези» дети обычно плачут и ссутся.

Несмотря на больший коммерческий успех «Тургора» по сравнению с тем же «Мором», я заметил, что говорят о нем заметно меньше. Почему?

П. П.: О «Тургоре» меньше говорят, потому, как о нем сложнее говорить, это игра про другое… это… *(Пауза.)*

В. К.: Просто «Мор» был проще к восприятию.

П. П.: Да, он был проще к восприятию. Если «Мор» был направлен на «вне» в большей степени… то «Тургор» – это игра… про самосознание. В «Море. Утопии» герои многократно меняют восприятие окружающей их действительности, во второй нашей игре герой фактически переосознает себя изнутри. «Тургор» – игра про самого себя. Ты играешь не с миром, а с самим собой.



Внизу: «Художественный руководитель» студии Николай Дыбовский. Его фотография стала портретом одного из главных героев «Мора» – знахаря Артемия Бураха, также называемого Гаруспиком.



Внизу: Неисповедимы пути разработчика в нашем геймдеве. Моделлер «Мора. Утопии» Вячеслав Гончаренко также принял участие в создании «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля», Crysis, и недавнего «Метро 2033». Сейчас, предположительно, трудится над продолжением последнего проекта – «Метро 2034».



Слева: В 2008 году наработки для «Тургора» показывали в Московском музее современного искусства в рамках выставки «Game Art».



Справа: На «фото» Бакалавра – разработчик Илья Степанов.

? С моей субъективной точки зрения, далеко не все женские персонажи «Тургора» получились симпатичными.

П. П.: Да. Но это достаточно сложный момент – нарисовать много женщин, которые будут всем нравиться.

В. К.: Суть была не в том, чтоб сделать всех женщин красивыми, а в том, чтоб всех разными.

? Но мне нужно выбрать, с какой сбежать из Промежутка!

В. К.: Но мы делали не dating-sim, но игру, которая наиболее четко давала бы представление о девушке, в том числе и в отношении того, как она преобразит мир и насколько такие изменения по душе игроку.

«Тургор: Голос Цвета» – дополненное и переработанное издание, поступившее в продажу в 2009 году. Петр рассказывает, что это все та же игра, только более дружелюбная. «Тургор» же был еще и очень сложен, не только в плане геймплея, но и в понимании происходящего. В «дополненной» версии Ice-Pick Lodge исправили это. Но мои собеседники отмечают, что «Голос Цвета» – он все-таки немножко другой. Некоторые люди почему-то сознательно выбирают оригинальный «Тургор», а не его улучшенную версию.

? Был ли изменен «мессидж» в «Голосе Цвета»?

П. П.: Нет, «мессидж» не был изменен. Изменены были диалоги (несколько по-другому стали говорить), персонажи…

В. К.: Вхождение было сделано более плавное, а то в «Тургоре» тебя сразу в трясину бросают; теперь же – сначала по щиколотку, потом – по колено.

? А как вообще появился «Голос» – это была ваша инициатива, или издатель попросил?

П. П.: После того как мы выпустили «Тургор» в России, его стали показывать за рубежом. В Лейпциге игру посмотрели представители Atari, увидели в ней потенциал и согласились купить ее с тем условием, что проект будет доработан. Они наняли Вольфганга Валька *(Wolfgang Walk, продюсер двух десятков игр, среди которых – Incubation, несколько выпусков знаменитого сериала Settlers и обе части AquaNox. – С. Г.)* – тот посмотрел и проперся.

В. К.: В том смысле, что «игра хорошая, но почему вы ее не доделали?»

? И правда – почему? Причем не только «Тургор», но и «Мор».

П. П.: Ну, «Мор» мы просто не успевали доделать, поэтому игра вышла фактически без одного персонажа – мы его потом добавили патчем. Банально не успели, а выпускать надо было хоть что-то, издатель требовал. С «Тургором» получилось так же. Мы не говорим, что мы крутые ребята и хотим упрекнуть издателя, нет. Наоборот, *у нас* были ошибки в менеджменте, мы многое не успевали, издатель был просто не готов идти на дальнейшее увеличение бюджета и сроков. Поэтому выпускали как есть, доделав то, что успевали.

После появились люди из Atari и сказали: «Давайте доделаем игру, и мы у вас ее купим. Даже денег дадим на доделку». И привели с собой Валька.

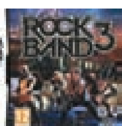
В. К.: Он предложил ряд действительно эффективных изменений, которые были не очень большие, но очень многое игре давали. Взглянул на игру со стороны, и это было очень здорово, потому что у нас уже глаз был «замылен».

П. П.: Изначально «Голос Цвета» был выпущен на русском и немецком. Несколько позже появилась и английская версия. Там немножко иное прочтение, конечно, но послание то же самое.

В. К.: Издание второе, дополненное и переработанное. Почему с книгами такое возможно, а с играми нет?

В. К.: …и когда через много лет студия Ice-Pick Lodge станет крутым мэтром, на которого все будут равняться, люди станут искать наши первые игры. Старый «Тургор» не найдут, а найдут «Голос Цвета». Посмотрят и скажут: «Да, действительно крутая игра». **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



МУЗЫКА ИЗ КАРМАНА Помимо «основной» версии, Rock Band 3 анонсирован и для Nintendo DS. К сожалению, Harmonix не стали ничего выдумывать, а просто скопировали геймплей из Rock Band Unplugged да подновили треклист; он, кстати в портативной версии аж вчетверо меньше – всего двадцать пять треков. Единственным утешением для владельцев DS станет режим кооперативного прохождения карьеры.

ХИТ?!



ТЕКСТ
Андрей Загудаев

PS3 XBOX 360 WII DS

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, Wii, DS
Жанр: special.rhythm.music
Зарубежный издатель: MTV Games
Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Harmonix
Количество игроков: до 7
Дата выхода: IV квартал 2010 года (США)
Онлайн: www.rockband.com
Страна происхождения: США



Девушка на ударных – настоящий пластиковый рок-н-ролл!

› Rock Band 3

В этом году сериал Guitar Hero справляет только пятый день рождения, но кажется, что пластиковые гитары были в нашей жизни всегда. В том, что у жанра за такой короткий срок появилась огромная армия поклонников, следует «винить» сотрудников компании Harmonix – настоящих энтузиастов своего дела. Именно они в 2005 году создали первого «гитарного героя», заложив основы для музыкальных игр на несколько лет вперед.

На заре жанра, когда пластиковый рок-н-ролл только завоевывал мировую популярность, к музыкальным играм существовала только одна претензия – за Guitar Hero или Rock Band нельзя было овладеть настоящими инструментами. В последние годы появилась и вторая беда – отсутствие свежих идей. Когда стало казаться, что жанр вот-вот сойдет на нет, спасать его, конечно же, взялись умельцы из Harmonix. На минувшей E3, после двух лет кропотливой работы, они представили широкой публике свое новое творение – Rock Band 3.

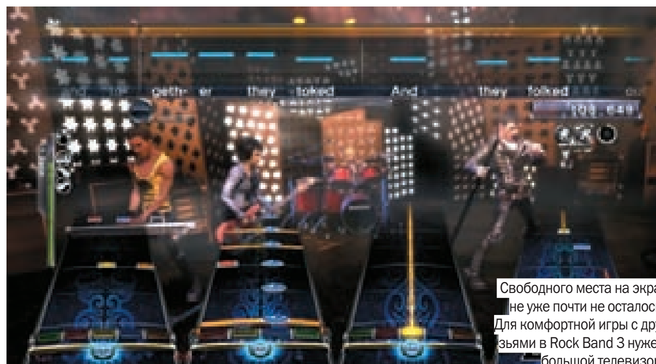
Одним из двух главных козырей в колоде Harmonix, мы не сомневаемся, станет режим Pro Mode. Как понятно из названия, новинка рассчитана в первую очередь на профессиональных музыкантов или тех, кто хочет научиться играть на гитаре/барабанах/клавишах, не вставая с дивана и без помощи дорогого репетитора. Запустив Pro Mode, вы сразу заметите различия в геймплее: в гитарной партитуре, например, вместо падающих сверху вниз разноцветных нот, по шести виртуальным струнам на вас бегут безликие цифры. Юные Викторы Зинчуки сразу смекнут, что цифры обозначают нужные лады. Далее все как на настоящем инструменте – зажимаем требуемый лад и в нужный момент дергаем струну. Помимо забористых соло-партий, в Pro Mode нам также придется разучить сложные баррэ или отбивать аккордами простенькие гитарные риффы из поп-хитов.

Pro Mode для барабанщиков несколько отличается от гитарного. Мастера ударных получат четыре дополнительные тарелки, а у контроллера-синтезатора будут задействованы все клавиши. Чтобы усилить аутентичный эффект в Harmonix, специально для Pro Mode одновременно с релизом игры выпустят два уникальных контроллера (см. врезку). Конкуренты в легком нокдауне.

Для тех, кто настоящие инструменты ни разу в жизни не видел, но очень хочет научиться на них играть, в Pro Mode будет встроен понятный режим обучения. Помимо простеньких советов, как правильно держать палочки или чем отличается «легато» от «вибрато», в Rock Band 3 вы также найдете табы и ноты для всех треков, а также «продвинутый» туториал для опытных игроков.

Внизу: Режим Pro Mode в действии. Черные клавиши не слишком хорошо видны на общем фоне, и это может создать некоторые проблемы для игрока на высоких уровнях сложности.





Свободного места на экране уже почти не осталось. Для комфортной игры с друзьями в Rock Band 3 нужен большой телевизор!

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Rock Band 3 – первая игра в жанре, в которой появится поддержка реальных музыкальных инструментов, а значит, Harmonix в очередной раз затеяли революцию. И мы не сомневаемся, что им это удастся.

ЧЕГО БОИМСЯ? Излишней сложности Pro Mode. Высокой цены на дополнительные аксессуары. Того, что Rock Band 3 в России официально так и не появится в продаже.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На понятный и отзывчивый интерфейс, вменяемую сложность в Pro Mode, новые режимы и разнообразный саундтрек, не уступающий по качеству прошлым номерным частям Rock Band.



Мастер-класс от Harmonix: как уместить на экране семь игроков?



Мы вплотную подошли ко второму впечатляющему нововведению Rock Band 3. В игре появится пятый (после гитары/баса, ударных и микрофона) инструмент – клавиши. Несмотря на то что разработчики хранили эту информацию в строжайшем секрете, самые внимательные геймеры раскрыли тайну за несколько недель до E3 2010: логотип Rock Band 3 с иконкой нового инструмента, появился в демоверсии Green Day Rock Band – игры, посвященной легендарному панк-рок коллективу. Новость поклонники сериала восприняли с единодушным одобрением; еще бы, ведь Rock Band 3 позволит расширить ростер группы аж до семи человек! Это уже нокаут. Если так пойдет и дальше, хочется верить, что через парочку «рокбендов» нам удастся собрать перед телевизором группу «Ленинград» в полном составе.

Треклист Rock Band 3, как всегда, разношерстен. Bohemian Rhapsody группы Queen здесь отлично уживается с Оззи Осборновским Crazy Train, ритмичная The Hardest Button to Button группы The White Stripes здоровается за руку с сумасшедшей «дорсовской» Break on Through (To the Other Side), а гранжевые Stone Temple Pilots с их бессмертным хитом Plush не против компании отвязной Get Free молодых рокеров The Vines.

Ну а главным хитом Rock Band 3 просто обязана стать знаменитая The Power of Love от Huey Lewis and the News из культовой кинокартины Роберта Земекиса «Назад в будущее». Отдельное спасибо Harmonix передает главному редактору gameland.ru, Алексею Бутрину: Rock Band 3 – первая игра музыкальной линейки, в которой отсутствуют песни «любимой» группы Алексея – Queens of the Stone Age.

Добавим также, что помимо 83-х песен, которыми будет укомплектован диск с игрой, вы сможете импортировать все треки из двух первых частей Rock Band, Green Day Rock Band, а также композиции, купленные в онлайн-магазине Music Store.

В обновленном режиме карьеры на виртуальной карте мира обещано более семисот разнообразных заданий. Конечная цель вполне понятна и тривиальна: забраться на вершину мирового музыкального олимпа. В Harmonix пока держат в секрете, что именно за миссии нам придется выполнять, но утверждают, что «каждый игрок узнает, почем фунт лиха в жизни настоящей рок-звезды». Возможно, это дежурные обещания, но мы надеемся, что разработчики нас не обманут. Только представьте: рабочие будни в студии, записи на радио и телевидении и, конечно, оглушительные выступления на самых знаменитых музыкальных площадках мира, вроде Glastonbury и Roskilde!

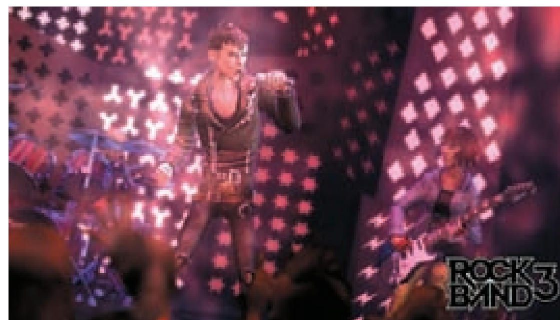
В Harmonix также переделали систему навигации по музыкальной библиотеке. Отныне игрок может сортировать треки, например, по продолжительности или личному рейтингу, помечать «нелюбимые» песни, чтобы те не попадали в рандомные треклисты, а также сохранять ранее отыгранные сеты или делиться ими с друзьями в Сети.

Вверху: Любопытно взглянуть на редактор инструментов в Rock Band 3 и попробовать придать своему синтезатору «неповторимый стиль».

Внизу: Очень надеемся, что в карьерном режиме появится возможность снимать для своей группы видеоклипы или режиссировать концертные выступления.

Внешне Rock Band 3 не сильно изменился по сравнению с предыдущими частями. Тот же минималистичный дизайн и приглушенная, спокойная цветовая гамма. Кажется, от «буйного» прошлого (именно в Harmonix придумали кричащий облик Guitar Hero) разработчики отказались окончательно.

На прилавках США и Канады Rock Band 3 должна появиться 26 октября. Мы же продолжаем держать кулачки и надеяться, что когда-нибудь игра во всем своем обещанном великолепии доберется и до России. Правда, пока в это, учитывая слабые продажи The Beatles Rock Band и отсутствие предыдущих номерных частей сериала в отечественных магазинах, верится с трудом. **СИ**



Гид покупателя

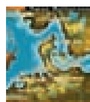
Известно, что, помимо «стандартных» контроллеров, одновременно с релизом игры в продажу поступят «элитные» аксессуары по не самой дружелюбной цене. Превосходный гитарный контроллер с настоящими струнами и семнадцатью активными ладами – Fender Mustang Pro – обойдется в полторы сотни долларов. За новую MIDI-Keyboard придется заплатить 129 долларов, однако в комплекте вы получите еще и диск с игрой; за «голый» аксессуар магазины всего мира просят смешные 79 долларов. А вот на мечту любого начинающего барабанщика, монструозную установку ION's Drum Rocker цена пока не объявлена. Но нам кажется, что цифра на будущем ценнике не окажется менее двухсот пятидесяти долларов США. Что поделать, быть рок-звездой – недешевое хобби. А ведь еще обещана полноценная гитара Squier Fender Stratocaster, в которую встроен MIDI-датчик. На ней самые богатые фанаты Rock Band смогут сыграть только в режиме Pro.







ЭТО ИНТЕРЕСНО



ВОССТАВШИЙ ИЗ ПЕПЛА Сериал Patrician родился еще в 1992-м, и делала его Ascaron (тогда еще Ascon). Три части продались по миру суммарным тиражом больше чем в два миллиона экземпляров, но последняя вышла достаточно давно – в 2003-м. Казалось, Patrician уже никогда не возродится, ведь и Ascaron недавно почил смертью храбрых. Но Gaming Minds Studios, где работают, в том числе, и создатели предыдущих частей сериала, подняла упавшее знамя. И отправляется с ним в атаку на сердца поклонников средневекового бизнеса.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Став мэром, вы получите возможность расширить город, отодвинув городскую стену. Ведь с ростом населения может остро встать «квартирный вопрос».

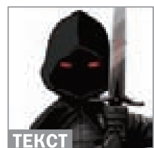
Наряду с нашим персонажем к посту старейшины Ганзы рвется и восьмерка AI-соперников. Правда, Gaming Minds обещает, что слишком усердствовать они не будут, оставляя игроку-человеку высокие шансы на победу. Так, противники стараются торговать лишь в пределах определенных регионов, строят мануфактуры лишь тогда, когда какой-то товар вообще нигде не производится, избираются мэрами лишь в родных городах. И вот это пугает – как бы в своем стремлении облегчить нам жизнь студия не зашла слишком далеко, упростив все донельзя.



Это пока не финальный вариант графики. Но переход в 3D заметен и так.

› Patrician IV

Суровые северные ветры и мрачные серые моря никогда не останавливали любителей наживы. Одним из таких любителей, юным ганзейским купцом, нам и предлагают стать в Patrician IV. Куда заведет дорога юного негоцианта? Станет ли он старейшиной или сгинет в пучине во цвете лет? Вопросы пока остаются открытыми.



ТЕКСТ
Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.city_building.historic
Зарубежный издатель:
Kalypso Media
Российский издатель:
Не объявлен
Разработчик:
Gaming Minds Studios
Количество игроков:
1
Дата выхода:
27 августа 2010 года
Онлайн:
www.patrician4.com
Страна происхождения:
Германия



Мрачное Средневековье на деле было не таким уж и мрачным, если присмотреться. Да, с одной стороны, право первой ночи и постоянные баронские войны. Но с другой – слышали ли вы о «Битве золотых шпор»? Да-да, той самой, где фламандское городское ополчение расправилось с рыцарской конницей французов. А потом 700 пар золотых шпор заблистали во всей своей красе в одной из церквей города, демонстрируя, что век честных рыцарей проходит. Между прочим, шел 1302 год, и махровый феодализм, казалось бы, цвел и пах вовсю. Но горожане уже показывали зубки, с каждым годом становясь все сильнее и сильнее.

Впрочем, на севере Европы к тому моменту уже несколько десятилетий как существовал Ганзейский союз – вольное объединение городов, изо всех сил старавшееся захватить монополии на торговлю разными товарами и просто получить всяческие привилегии от владык. Делалось это не только силой убеждения, но и силой оружия – не раз и не два Ганза навязывала королям, герцогам и прочим феодалам свои условия (к слову, некоторые города называют себя ганзейскими и до сих пор, но, конечно, это лишь дань славному прошлому).

Собственно, именно в такое неспокойное время наш герой и попадет в Patrician IV. Юный и честолюбивый купец мечтает стать у руля Ганзы, прекрасно понимая, что до этого светлого мига придется немало поплавать и поторговать. Да, в первую очередь именно поторговать – с перевозки товаров и выгодной спекуляции ими все и начинается. Казалось бы, чего проще – найди выгодный маршрут и гоняй по нему, купи подешевле, продай подороже. Но цены-то меняются. Привозишь в город партию кож, продаешь и видишь, что в ближайшее время везти их сюда не стоит, спроса не будет. Приходится крутиться как белка в колесе и искать другие варианты. А конкуренты-то не дремлют, сколачивают капитальцы и расширяют бизнес. Придется и нам заняться тем же. Для начала поставить в городах склады и обзавестись управляющими, строго-настрого наказав тем скупать или продавать товары тогда, когда придет время. Чуть позже увеличится флот, ведь один корабль – это как-то несерьезно, и на верфях будет заложен другой. А потом третий, четвертый, пятый… По морям пойдут караваны под начальством капитанов, нанятых в ближайшем городе. Их придется охранять денно и нощно, любителей халявы на морских просторах пруд пруди, и любое незащищенное судно от них не застраховано.

И вот уже наш юнец с капитанского мостика пересаживается в солидное кресло начальника огромной компании и задумывается, как бы дальше увеличить свои доходы. Способ есть, пусть дорогой и сложный: надо самому производить товары, а не покупать их на стороне. Сказано – сделано: заложены первые фермы, шахты, мануфактуры. Правда, чтобы заложить их, придется и о репутации своей подумать, без нее городской архитектор не выпишет разрешения на строительство. А поднять репутацию можно по-разному. Например, долго и плодотворно торгуя с городом. Или выполняя задания, выданные власть предержащими. Или пожертвовав энную сумму на благотворительность. В любом случае, хоть что-то сделать придется. Если, конечно, вы не настроены всю свою жизнь просто продавать и покупать, продавать и покупать…

Идут годы, архитектор все больше начинает раздражать своими запросами и намеками, дескать, репутацией наш герой не вышел. И закрадывается еще одна идея: а не выдвинуть ли свою кандидатуру в мэры? В самом-то деле, мэр может строить все, ни у кого не спрашивая разрешения. Вот только победа на выборах – дело трудное и хлопотное, с низкой репутацией и плохим отношением

Америка в Patrician IV останется недоступной, зато вместо нее появится средиземноморский регион. Богатому купцу вполне по силам снарядить экспедицию в те далекие земли, наладить с ними торговлю и стать еще богаче. Правда, кто сказал, что поход сразу увенчается успехом? Возможно, придется несколько попыток предпринять, да еще и предварительно новые корабли исследовать. Кстати, чуть не забыли: в игре появятся исследования, открывающие доступ к судам, зданиям, апгрейдам. Для тех, у кого есть денежки на ученых, разумеется.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Сериал Patrician восстает из небытия, задумав дать удар под дых всем стратегиям, связанным с торговлей и строительством городов. И славное прошлое (надеемся, вместе с не менее славным будущим) дают шансы на победу.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что разработчики увлекутся торможением AI и превратят его в никудышного конкурента, не способного выдвинуть контраргументы против действий игрока, и что управлять Ганзой после «восхождения на трон» будет сложно и неудобно.

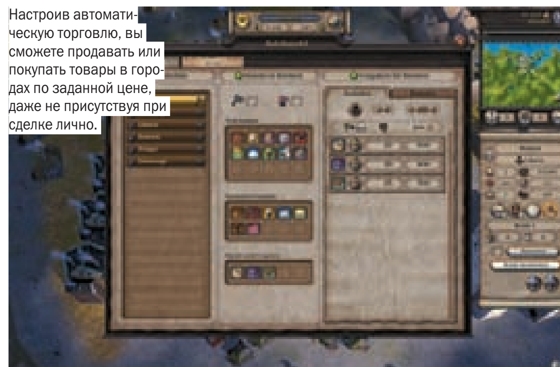
НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На интересный торговый компонент, часто упускаемый из виду конкурентами, на разнообразные возможности по управлению компанией и целым сообществом торговых городов, на массу «фишек» в стиле пиратства или диверсий на складах конкурентов.


Лютой зимой некоторые порты могут замерзнуть, да и пшеницу земля не уродит. Так что учитывайте климат в своих планах.

Gaming Minds Studios еще не выпустила Patrician IV, но уже распланировала свою деятельность на будущее. В патчах (или в ближайшем аддоне) нас ждут редактор карт, дополнительные сюжетные линии и даже мультиплеер. Увы, оригинальная игра не позволит поторговать вместе с другом по Сети, выясняя, кто же лучший негоциант на самом деле. Но, думаем, такая возможность появится еще до конца года, уж больно настойчиво ее требуют геймеры на форуме издателя.


Покупая товары, обращайте внимание, что цены меняются с каждым приобретением. Чем больше берете, тем дороже просят.

Для любителей «быстрой наживы» есть и альтернативный путь – поднять «веселого Роджера» и начать грабить всех подряд. Но если вас опознают, это серьезно отразится на репутации, так что лучше применять принцип «нет человека – нет проблемы». Впрочем, даже если убивать всех подряд, рано или поздно кто-то догадается, что ваши товары не могут браться из воздуха. После чего на восстановление доброго имени уйдет ой как много времени и денег. Но разве настоящего корсара такие мелочи остановят?


Настроив автоматическую торговлю, вы сможете продавать или покупать товары в городах по заданной цене, даже не присутствуя при сделке лично.

жителей к вам рассчитывать на нее стоит. А потом хлопот станет только больше. То народ запросит превратить церковь в собор, то без меда питейного расстраиваться начнет, то потребует справиться с неурожаем из-за непогоды, да продуктов подвезти. А тут еще и местный князек совсем обнаглеет: вина ему, видите ли, пять бочек подавай да золота на содержание двора отсыпь. А власть княжеская (герцогская, королевская) шуток шутить не будет. Чуть что не понравится – пришлет пару отрядов и возьмет город штурмом. Придется и стены с башнями ставить, и договариваться, и откупаться, если уж деваться совсем некуда. Попутно следя и за производством товаров на мануфактурах, и за караванами, продолжающими плавать по морям.

Впрочем, наш герой – человек честолюбивый. А значит, и кресло мэра для него тесно, подать сюда трон правителя всея Ганзы. Добиться такого поста, конечно, крайне сложно: придется много заданий выполнить, чтобы большинство городов согласилось за вас проголосовать, сотни рейсов своими караванами сделать, но зато почет и уважение обеспечены. Как и масса новых возможностей вкупе с головными болями. Да, можно строить где угодно и что угодно, но заботиться-то придется сразу обо всех городах. Да, позволяется основывать новые поселения (потихоньку превращая их из деревушек в мегаполисы, где живет больше 120 тысяч человек!), но ведь все земли кому-нибудь принадлежат, а значит, и проблем с местными властями на порядок больше. В общем, история героя не заканчивается. Большому человеку большие дела, так сказать.

Конечно, без препятствий не обойдется. То конкуренты склад с товаром спалят (хотя кто мешает ответить им тем же?), то пираты нападут на караван и ограбят (не выпускайте пузатые торговые суда в море в одиночку), то стихия подведет (разрушит ураган пару мануфактур, останется лишь все отстроить заново). Путь к богатству и величию долог и непрост, но пройти его стоит. Заодно увидев, как торговля становилась двигателем прогресса, как храбрые негоцианты бороздили просторы морей, открывали новые земли и становились могущественнейшими людьми, перед которыми трепетали всякие там графья, князья и даже короли. **СИ**

Внизу: На таком кораблике много не увезешь. Но если деньги есть, обзавестись судном повместительнее не составит труда.


Не все суда могут попасть во все порты. Так, до Новгорода доплывают лишь корабли помельче, каравеллу в него никак не проведешь.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ОЛЕ-ОЛЕ! Устали от гула вувузел? Надоели однотипные кричалки фанатов во время матча? Хотите, чтобы трибуны скандировали вашу фамилию? В FIFA 11 появилась возможность загружать в игру речёвки и кричалки собственного сочинения. Звонким сопрано напойте «Спартак – чемпион!» в микрофон, скопируйте ваше творение на жесткий диск консоли и после нескольких несложных манипуляций трибуны заморского Сантьяго Бернабеу или Сан-Сиро запоют по-русски старательным хором!

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, PC, Xbox 360, Wii, PlayStation 2, PlayStation Portable, DS
Жанр:
sports.traditional.football.sim
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
1 октября 2010 года (Европа)
Онлайн:
http://fifa.easports.com
Страна происхождения:
США





Вверху: Лица суперзвезд в FIFA 11 можно разглядывать подолгу. Даже конкуренты из Konami позавидуют.

Внизу: В Creation Centre игрок получит возможность изменить практически любой аспект игры – от индивидуальных показателей любого футболиста до названия домашнего стадиона вашей команды.

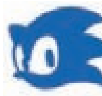
FIFA 11

ЧТО ЗНАЕМ? Буквально за несколько часов до стартового свистка 19-го Чемпионата мира по футболу в исполнении узбекистанского маэстро, Равшана Ирматова, из EA Canada пришла радостная новость – анонс очередной главы самого популярного футсима на планете, FIFA 11. Хедлайнером официального пресс-релиза стал термин «Персонализация+». Разработчики постарались, чтобы в FIFA 11 каждый футболист – в основном это касается суперзвезд, вроде Месси или Аршавина, – обладал своими характеристиками и узнаваемой, уникальной манерой игры. Например, если Хави в реальной жизни – мастер точных передач, то и в FIFA 11 он будет вне конкуренции. На откуп «Персонализации+» отдан и внешний облик футболистов, поэтому весь букет родинок, родимых пятен и татуировок каждого спортсмена будет воссоздан с особым тщанием. Еще одним нововведением FIFA 11 станет совершенно новая система пасов – Pro Passing. Чтобы воспроизвести на изумрудном прямоугольнике барселонские кружева, потребуется не только виртуозное владение геймпадом, но и мастерство самих игроков, и даже базовые знания футбольной тактики. Несмотря на то что остальные подробности о FIFA 11 держатся в секрете, доподлинно известно, что в игре появятся обновленные режимы Virtual Pro и Creation Centre. Ждите подробного превью на будущих станицах «СИ»!

ЧЕГО БОИМСЯ? Ужасной физики мяча, плохого AI арбитров, отсутствия российского чемпионата в консольной версии и, особенно – того, что вся эта «Персонализация+» обернется очередной химерой.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что на ПК FIFA 11 выйдет полноценной, что «Персонализация+» – сильный козырь в колоде EA Canada, что новые режимы придутся ко двору, а графика достигнет новых высот.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

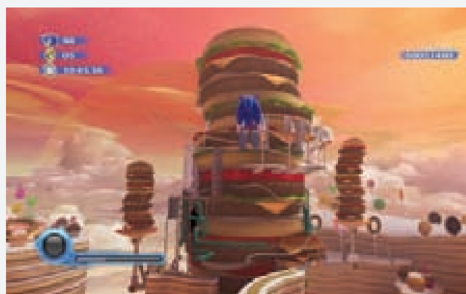


ЁЖИКИ В ТУМАНЕ Студия Sonic Team (сначала – Sega AM8), одно из самых известных подразделений компании Sega, была создана в 1988 году, за три года до выхода невероятно успешной Sonic the Hedgehog. Долгое время Sonic Team оставалась одним из главных козырей в борьбе Sega против конкурентов, но знаменитый сериал постепенно терял популярность, а основатели команды один за другим покидали ее. Впрочем, сегодня Sonic Team все еще сохраняет боеспособность – и полна решимости доказать это новыми играми.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS, Wii
Жанр:
action.adventure
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Sonic Team
Количество игроков:
1
Дата выхода:
конец 2010 года (Европа)
Онлайн:
www.soniccolors.com
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Перспектива и положение камеры могут стремительно меняться...

Внизу: ...на одном и том же уровне.



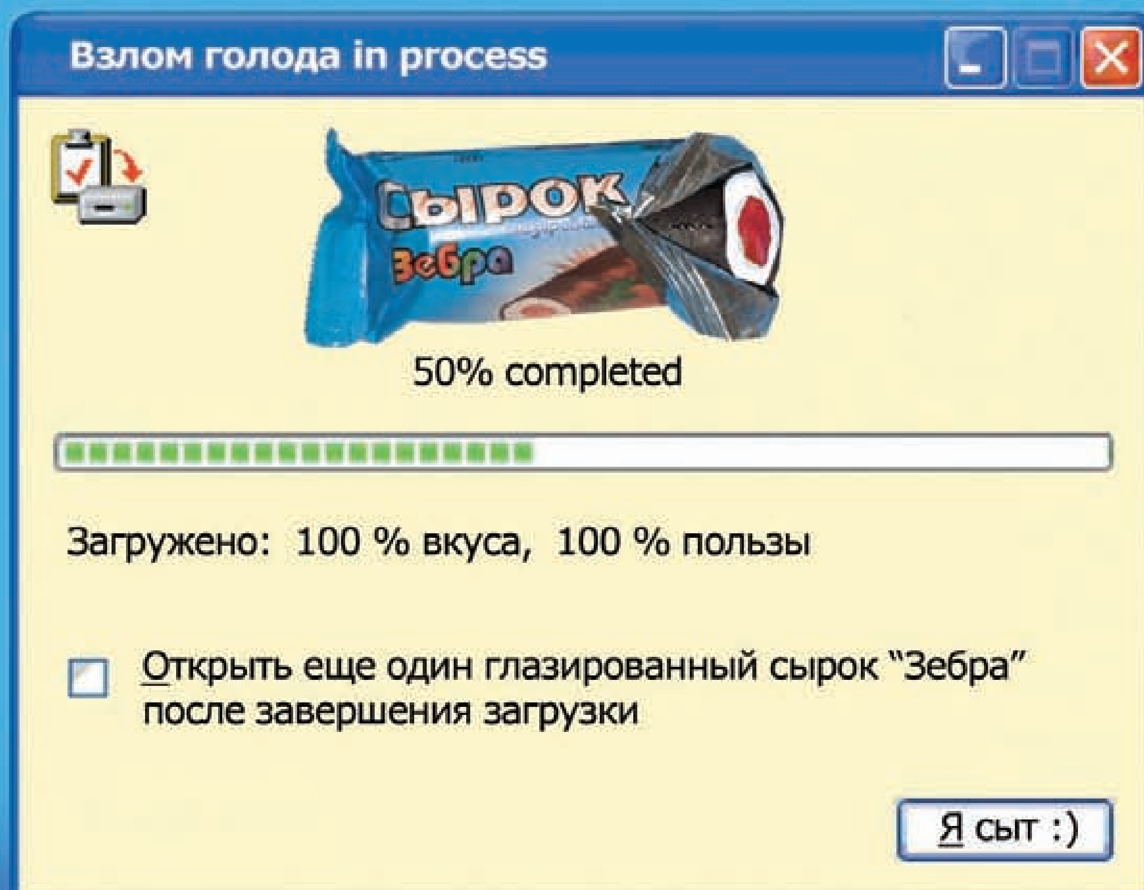
Sonic Colors

ЧТО ЗНАЕМ? Компания Sega, несмотря на некоторые неудачи, по-прежнему полна решимости вернуть Сонику былую популярность – и добиться желаемого издатель намерен на всех доступных платформах сразу. Так, например, владельцы Wii и DS уже ближайшей зимой смогут познакомиться с игрой Sonic Colors, в которой знаменитый ёж вновь бросает вызов доктору Эггману. Пузатый злодей пытается испортить жизнь инопланетной расе Wisp, тогда как Соник, само собой, горит желанием эти попытки в корне пресечь. Действие развернется на различных планетах – причем некоторые уровни будут трехмерными, а некоторые обещают вернуть нас в мир старого доброго «плоского» платформера (пример Super Mario Galaxy 2 оказался заразителен?). Собственно игровой процесс будет построен на скорости и молниеносных акробатических трюках; с попытками превратить Соника в героя неторопливых RPG, кажется, покончено. И, конечно же, разработчики горят желанием удивить нас яркой красочной картинкой – по их словам, каждый мир Sonic Colors, вдобавок к оригинальным ловушкам и противникам, будет наделен уникальным визуальным стилем. Хватит ли всего этого, чтобы забыть о неудачной Sonic and the Black Knight? Скоро узнаем.

ЧЕГО БОИМСЯ? Игры с Соником в главной роли уже не раз становились источником жестоких разочарований для поклонников. Кто знает, удастся ли Sega не наступить на те же грабли снова.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Надеемся получить настоящую правопреемницу классических игр о Сонике, повторить успех которых авторам сериала пока не удается.

СЫРОК ЗЕБРА -
БЫСТРЫЙ ВЗЛОМ ГОЛОДА!

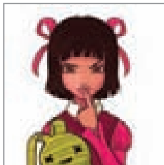


Взломай голод, пока он не взломал тебя!
Ты ещё думаешь, как?
Просто – с помощью глазированного сырка «Зебра»!

Ищи на прилавках города!

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Наталья Одинцова

Кудо Цунода, один из разработчиков Kinect, выступил с заявлением, что тактильная отдача (вроде вибрации) – не то, что непременно требуется современным контроллерам. Мол, раньше его беспокоило отсутствие чего-то подобного в Kinect, но теперь он уверен: только так и должно быть. «Ведь в реальности нет такой связи: ой, я уколол палец, и ощутил тряску в ладони, – поясняет он. – А ведь фактически до смешного доходит: люди цепляются за опцию вибрации, как будто на ней свет клином сошелся. Мы же пошли гораздо дальше, и я ощутил прилив творческой свободы, занимаясь этим проектом».

Цуноде тут же припомнили аналогичные выступления представителей Sony: Dualshock 3 с вибрацией появился на свет после того, как Фил Харрисон (тогда – президент Sony Worldwide Studios) объявил, что ничего подобного не планируется и будущее – за гироскопами. Другой повод задуматься – Kinect пока вообще не предполагает каких-либо осязательных ощущений. Только аудио и видео – такое понятно, когда речь идет, скажем, о старой DS (и то для нее в свое время выпускали специальный «Rumble Pak», который можно было вставить в GBA-слот), но как-то негусто для инновационного контроллера. Правда, кто знает, вдруг в Microsoft уже спроектировали специальный костюм или перчатки для решения проблемы с отдачей?



Европейский хит-парад

1	Red Dead Redemption	Rockstar
2	Super Mario Galaxy 2	Nintendo
3	2010 FIFA World Cup South Africa	Electronic Arts
4	Just Dance	Ubisoft
5	Rooms: The Main Building	Nintendo
6	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
7	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft
8	Wii Fit Plus	Nintendo
9	Blur	Activision
10	Wii Sports Resort	Nintendo

Хит-парад Японии

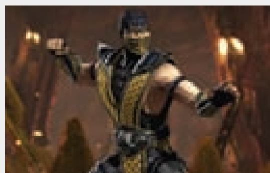
1	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Wii
2	Ghost Trick	Capcom	DS
3	Eigokoro Kyoushitsu	DS	Nintendo
4	Xenoblade	Nintendo	Wii
5	Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Take Two	PS3
6	Tamagotchi no Pichi Pichi Omisecchi	Namco Bandai	DS
7	World Soccer Winning Eleven 2010: Aoki Samurai no Chousen	Konami	PS3
8	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
9	World Soccer Winning Eleven 2010: Aoki Samurai no Chousen	Konami	PSP
10	Hakuoki: Junsouroku	Idea Factory	PS3



События прошлых лет

Год назад

ZeniMax Media, владелец Bethesda Softworks, приобретает id Software, Warner Bros. – Midway, а в версиях FIFA 10 для PS, PS2 и PSP появляется Чемпионат России по футболу.



Пять лет назад

Компания Valve создает сообщество для геймеров, интересующихся модами и движком Source, MTV берется за продюсирование игр, а китайцы хотят лечить игроманию электрошоком.



Семь лет назад

Оглашен список участников TGS 2003 (Nintendo традиционно не участвует), первую часть Postal переиздают ограниченным тиражом, в Sega делают шутер по мотивам Macross.



АНАЛИТИКА



АВТОР
Мэтт Бартон



ПЕРЕВОД
Александр Трифонов

История компьютерных ролевых игр, часть пятая: Платиновый век (1996-2001)

(Продолжение. Начало в «СИ» № 10, 12, 13, 14.)

В прошлом номере мы нарисовали весьма безрадостную картину положения дел в жанре в начале 90-х, но начиная со второй половины десятилетия дела пошли на лад. Одна из ключевых задач, стоявших перед студиями той поры, – сесть на хвост популярности Doom и Myst, буквально взорвавшим индустрию и задавшим новые технологические стандарты.
История с недооцененной Ultima Underworld, слишком опередившей свое время, теперь бы не повторилась: геймеры были готовы к прогрессу – у многих появились CD-ROM и продвинутые графические и звуковые карты.

К тому же среди производителей «железа» выделились явные лидеры, и былая анархия с отсутствием стандартов потихоньку сходила на нет (чему немало поспособствовал выход Windows 95). Словом, игры в «настоящем 3D» от первого лица наконец-то стали востребованы широкой аудиторией, и одной из первых среди разработчиков CRPG этим воспользовалась студия Bethesda.

Свитки Древних

Сериал Elder Scrolls сегодня хорошо известен, и последняя его часть, Oblivion, вышедшая в 2006 году, разошлась очень приличным тиражом. Но мало кто из нынешних его поклонников знаком с далекими предками Elder Scrolls IV, оказавшими немалое влияние на развитие жанра.

Первая игра, Arena, была издана U.S. Gold в 1994 году. В дополнение к трехмерному движку и виду от первого лица в ней имелось более 400 городов, поселений и деревушек, и все их можно было посетить – просто рай для поклонника CRPG. Хотя Arena известна гораздо меньше, чем ее потомки, с легкостью найдутся люди, утверждающие, что это самая лучшая часть сериала, если не во всем жанре вообще. Я бы так далеко в похвалах не заходил, но достоинства проекта трудно отрицать.

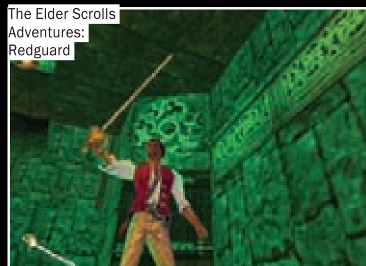
Arena можно описать как смесь The Stygian Abyss и The Black Gate: вид от первого лица и вместе с тем огромный реалистичный мир. Здесь не только изменялось время суток, но в зависимости от времени года порой начинались дожди и метели! Если на то пошло, то именно детально проработанный виртуальный мир выделяет проект среди других. Сюжет о поисках восьми частей Посоха Хаоса, необходимого для вызволения императора из другого измерения, сложно назвать оригинальным. Что поражало игроков, так это гигантские размеры мира, свобода действий и интересность повторного прохождения – при создании нового героя местонахождение частей посоха определялось случайным образом. Впрочем, для завершения все равно требовалось выполнить довольно прямолинейную последовательность заданий. Что еще выделяло проект, так это боевая система, в которой положение курсора мыши определяло один из восьми типов ударов, доступных герою (*изначально, как можно понять по названию, игра вообще задумывалась как симулятор боев на арене – Ред.*).

Конечно, Arena далека от совершенства – как многие игры той эпохи, она содержит множество ошибок, а сложные сражения и высокие системные требования отпугнули немало возможных покупателей. Но в любом случае, появление проекта доказало, что в жанре еще есть место для новых идей.

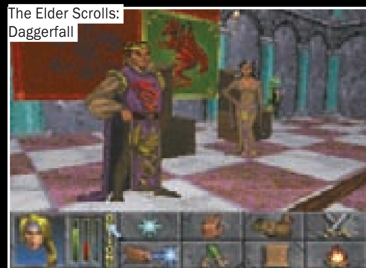
В 1996 году вышла вторая часть – Daggerfall, которую часто называют одной из самых захватывающих во всем жанре. Империя Тамриэль – один из самых огромных миров, созданных для CRPG, да еще и с почти неограниченными возможностями. Систему классов заменили развитием навыков и вступлением в различные гильдии, а умения улучшались исключительно путем их использования (то есть,



The Elder Scrolls: Arena



The Elder Scrolls Adventures: Redguard



The Elder Scrolls: Daggerfall

LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250

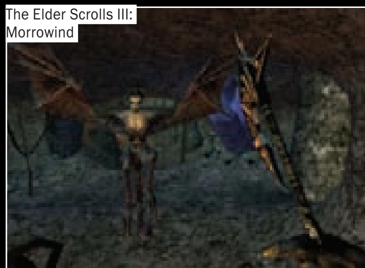




An Elder Scrolls Legend: Battlespire



The Elder Scrolls III: Bloodmoon



The Elder Scrolls III: Morrowind

чем чаще герой прыгал или бил кого-то дубиной по голове, тем лучше он это делал).

Если вам не хотелось возиться с цифрами, в начале можно было ответить на несколько вопросов, которые определяли стартовые характеристики героя, но тогда вы бы не познакомились с одним из самых продвинутых конструкторов персонажа в истории. Многие игроки после начала забывали об основном сюжете (потерять его нить было, к слову, очень просто), и посвящали все время исследованию мира и развитию героя (который при определенных условиях мог даже стать вампиром или оборотнем!).

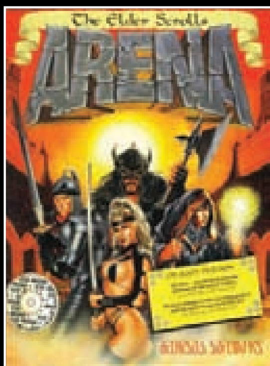
К сожалению, ошибок в игре было просто чудовищное количество, за что она получила печально известное прозвище Buggerfall, хотя к моменту ее выхода распространение патчей уже не было такой проблемой, как в начале 90-х. Кроме того, ролевую систему плохо сбалансировали, что открывало множество возможностей для злоупотребления и позволяло создать слишком могущественных персонажей.

Сегодня обе игры доступны для свободного скачивания на официальном сайте http://www.elderscrolls.com/downloads/downloads_games.htm – многим разработчикам CRPG стоило бы последовать примеру Bethesda!

Перед выходом официальной третьей части появилось два побочных проекта: An Elder Scrolls Legend: Battlespire (1997) и The Elder Scrolls Adventures: Redguard (1998). Battlespire в общем и целом – сильно упрощенная версия Daggerfall, больше похожая на шутер от первого лица, а вот в Redguard перспективу и вовсе сменили на вид от третьего лица, а процесс больше напоминает о классических адвенчурах с множеством ярких персонажей, диалогов и исследованием локаций, перемежаемым акробатическими вставками в духе Tomb Raider. Хотя у обеих игр есть свои плюсы, поклонники сериала не особо их жалуют, и вообще они больше похожи на эксперименты Bethesda с разными типами управления и жанрами.

Лишь в 2002 году появилась самая известная, пожалуй, часть сериала – The Elder Scrolls III: Morrowind, в которую можно было играть как от первого, так и от третьего лица (правда, с такой ужасной анимацией персонажей наблюдать их со спины имело смысл разве что для того, чтобы более эффективно уворачиваться от стрел). Ролевую систему упростили, чтобы сделать ее более доступной (игра также вышла на Xbox), но она все равно осталась невероятно гибкой: как говорили некоторые критики, в Morrowind не было верного или неверного способа прохождения, и даже по прохождении основной сюжетной линии мир оставался исследованным лишь наполовину. Но, как и в Daggerfall, такая свобода оставляла широкий простор для создания практически неуязвимых героев. Как бы там ни было, Morrowind привлекла сотни тысяч новых поклонников к сериалу и сделала Bethesda одним из самых уважаемых современных разработчиков CRPG. Также вышло два неплохих дополнения: Tribunal (2002) и Bloodmoon (2003), а о четвертой части я расскажу чуть позже.

Хотя в целом в сериале The Elder Scrolls можно найти не так много новых идей, его игры всегда выделялись нелинейной структурой. Да, во всех частях есть главная задача и какой-никакой сюжет, но их можно с легкостью игнорировать и заниматься чем угодно. То же касается и развития героя – сильная сторона The Elder Scrolls, безусловно, в обилии возможностей. Вы и правда можете создать уникального персонажа, а не играть за придуманного кем-то, и не соблюдать правила. Зачем сражаться с сильным монстром, если можно пробежать мимо него, схватить сокровище и скрыться? Почему бы не стащить с прилавка эту сверкающую броню, пока продавец отвернулся? Решать только вам.

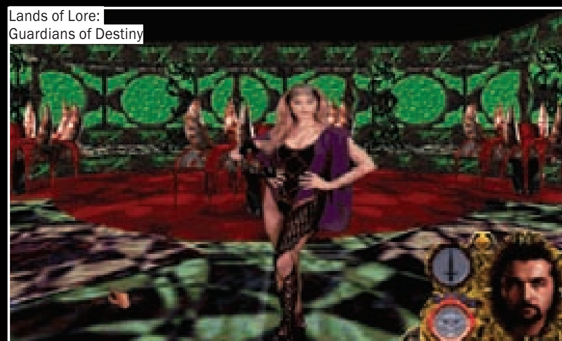


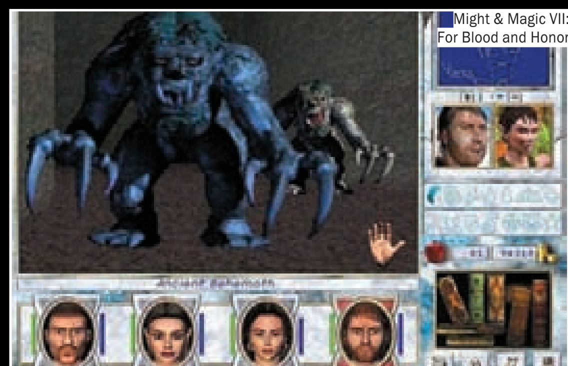


PRESS <CR>

COMMAND TURN LEFT


Lands of Lore III


Lands of Lore: Guardians of Destiny


Might & Magic VII: For Blood and Honor

Другие 3D-RPG от первого лица

Конечно, успех Arena и Daggerfall заставил всех осознать, что трехмерные игры с огромным миром востребованы аудиторией, и не мог не вызвать подражаний. Самое известное – сериал Lands of Lore от Westwood. Вторая его часть, Guardians of Destiny, вышла в 1997 году и была переполнена видео с участием настоящих актеров (как и знаменитые стратегии от этой же студии). Кроме того, в ней имелось немало аркадных моментов, с беготней, прыжками и заданиями на время. В Lands of Lore III живых актеров сменила оцифрованная анимация и озвучка, и эта часть считается слабейшей в сериале. В ней нельзя создать своего персонажа (и даже нет возможности трансформироваться, как во второй серии), игровой процесс однообразен, графика не всегда хороша, да еще и постоянно требуется кормить героя. Обилие ошибок, само собой, не улучшило репутацию проекта.

Might and Magic: взлет и падение

Куда лучше получилось у New World Computing, чей сериал Might and Magic всегда отличался огромными мирами. Вне сомнения, выход Might and Magic VI: The Mandate of Heaven (1998) порадовал поклонников, целых пять лет ждавших продолжения, а ее продуманный сюжет и упорядоченная структура стали хорошей альтернативой свободе Daggerfall. Обложку и руководство пользователя украшали великолепные иллюстрации Ларри Элмора (Larry Elmore), известного оформителя книг по Advanced Dungeons & Dragons. Кроме того, в отличие от The Elder Scrolls, здесь управлять надо было отрядом из четырех героев, а сражения протекали по выбору в реальном времени либо пошагово.

После начального выбора класса позволялось улучшать навыки персонажей, разбитые на четыре группы: оружие, доспехи, магия и разное. В последнюю входили такие полезные умения, как обучаемость, повышающая количество опыта, получаемого героями. Что интересно, для повышения уровня недостаточно было перебить кучу монстров – требовалось еще найти тренера и выложить ему круглую сумму. Поэтому в начале, когда денег постоянно не хватало, частенько приходилось выбирать: купить ли новое оружие, приобрести магический свиток или улучшить характеристики?

Хотя боевая система далека от совершенства (так, нельзя даже разместить героев в два ряда, чтобы прикрыть хрупких магов от атак), The Mandate of Heaven получила очень высокие оценки. Как можно забыть тот момент, когда вы первый раз сотворили заклинание «Полет» и весь отряд взмыл высоко в небо? Наконец, в Might and Magic VI содержалось очень мало серьезных ошибок – и это в те времена, когда руководства пользователя ко всем CRPG советовали «сохраняться почаще, а то мало ли что случится». К сожалению, вскоре отдел тестирования New World Computing снизил свои высокие стандарты…

Седьмую часть, Blood and Honor, часто называют «последней приличной Might and Magic», хотя новшеств в ней появилось мало (новые расы и две разных концовки), а графика уже начала казаться устаревшей. Озвучка, состоящая из ограниченного числа оцифрованных фраз, начинала со временем дико раздражать, но это искупалось шикарным оперным саундтреком от Пола Ромеро (Paul Romero).

В 2000 году вышла Day of the Destroyer все на том же спрайтовом движке, но это был далеко не единственный минус игры. Скучные моменты встречались и в прошлых частях, но восьмая оказалась невероятно однообразной. Даже спорное решение дизайнеров позволить создавать только одного героя (остальные члены отряда присоединяются позже) мало что меняет, поскольку другие персонажи лишены какой-либо индивидуальности и влияния на сюжет.

Возможность принять в отряд дракона могла бы разнообразить процесс, но на деле слишком упрощала игру; усложненная система изучения умений заставляла неоднократно возвращаться в уже посещенные места. Стоит ли говорить, что немногие были довольны, а обилие критических ошибок окончательно разрушило веру поклонников сериала.

Но в New World Computing, видимо, сочли, что старая кляча еще не окончательно загнана, и выпустили Might and Magic IX. На обложке обещали «шокирующую» трехмерную графику: и в самом деле, кто бы мог подумать, что в 2002 году кто-то может выпустить проект, сравнимый по картинке с The Mandate of Heaven. Игра меньше по размеру, чем предшественницы, искусственный интеллект почти не наблюдается, а ошибок, губящих геймплей, даже больше, чем угловатых моделей. Might and Magic IX – столь же трагический финал великого сериала, как и девятая Ultima.

Оглядываясь на 90-е, интересно наблюдать, как за такой короткий отрезок времени многие маститые студии достигли пика своей карьеры и столь же быстрого заката, причем по разным причинам. На мой взгляд, Ultima сгубило постоянное стремление Гэрриотта и Origin в новых частях полностью переделывать движок и другие составляющие игры, что с каждым разом отвращало все больше поклонников, пока те и вовсе не отказались признать Ascension полноценной CRPG. В New World Computing, напротив, слишком цепля-

LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250

лись за проверенную механику и движок, и со временем даже самые преданные фанаты устали от одной и той же формулы, а новичкам и подавно было неинтересно знакомиться с игрой, устаревшей на несколько лет.

Если первую студию сгубили чрезмерные амбиции, то вторая страдала от их отсутствия. Одной лишь Bethesda удалось сохранить баланс между новыми идеями и удачным повторением старых, но время покажет, сможет ли The Elder Scrolls прожить столь же долго, как Ultima и Might and Magic.

Метель заметает всех

До сих пор мы рассматривали лишь один тип CRPG, популярных в Платиновом веке: трехмерные, с видом от первого лица и с огромными мирами для исследования. Как уже говорилось, развитие они получили благодаря невероятному успеху Doom и других шутеров, а поклонники этой разновидности ролевых игр прежде всего отмечают, как легко в них «погрузиться в роль» – вы словно сами бродите по этим виртуальным мирам, а не просто управляете персонажем. Тем не менее, самые известные проекты этой поры – изометрические, с видом сверху, и первым из них стала Diablo.

Сегодня все знают студию Blizzard благодаря MMORPG World of Warcraft, которая продолжает сериал популярных стратегий от этой же компании, но выход Diablo в 1996 году – один из поворотных моментов в истории жанра. Ни один проект так горячо не обсуждали, и ни одна игра еще не вызывала столь противоположные мнения у поклонников CRPG.

Diablo стала первой в новом поджанре, характеризуемом множеством сражений, проходящих в реальном времени, и упрощенным развитием персонажа. Управлять можно только одним героем – воином, магом либо разбойником, правда, отличия между классами не слишком велики: воины могут творить заклинания, а маги – надевать броню. Тем не менее, выбор героя сильно влиял на стиль прохождения – в частности, у каждого класса были свои «базовые» характеристики, которые было выгоднее повышать при получении уровня. Пусть в Diablo и отсутствовала сложная система умений, как в других известных сериалах, зато игра, предлагая меньше выборов, делала каждый из них более существенным.

Старое выражение «легко освоить, трудно достичь мастерства» как нельзя лучше подходило для описания Diablo – в нее с удовольствием играли люди, никогда прежде не видевшие CPRG, чему немало способствовали приличная графика, впечатляющие видеоролики и отличная музыка. Игра сразу стала бестселлером, и неплохо продается даже сегодня в составе коллекционного сборника Diablo Battle Chest.

Что обеспечило ей столь долгую популярность? Генератор подземелий, полуслучайно определяющий расположение монстров и то, какие трофеи из них выпадают, делал каждое прохождение уникальным, а сетевой режим позволял сразиться как по локальной сети, так и на официальном интернет-сервере Battle.net (хотя жульничество игроков было серьезной проблемой).

Что интересно, по своему устройству Diablo почти не отличается от таких первенцев жанра CRPG, как Rogue и ее бесчисленные подражания: упор на сражения в подземельях и случайно создаваемые уровни. Многие критики даже так и называли ее – «Roguelike 90-х». Тем не менее, нашлось немало желающих отказать ей в праве называться «ролевой игрой».

Давние поклонники жанра обвиняли игру в почти полном отсутствии диалогов и интересных персонажей, бесконечном избиении волн монстров и общем однообразии. Некоторые жаловались на слишком темные уровни, где сложно было что-то рассмотреть, а кого-то смущал тот факт, что прохождение за одного героя занимало всего пару дней .

Дальнейшая история плохо поддается объяснению – вместо ожидаемой второй части год спустя появилось дополнение Hellfire, разработанное сторонней студией Synergistic Software (создателями Birthright: The Gorgon's Alliance). Пара дополнительных подземелий, новые монстры, заклинания, предметы и класс «монах» не особо обрадовали фанатов, а отсутствие сетевого режима и вовсе заставило называть аддон «неофициальным».

Лишь в 2000 году появилось полноценное продолжение, Diablo II, отличавшееся более комплексным подходом. Во-первых, действие больше не проходило в одних лишь застенках, а задания стали менее случайными и к тому же связанными более внятным сюжетом (с потрясающими видеороликами).

Систему классов переработали: у каждого из пяти типов персонажей (паладин, варвар, амазонка, некромант, колдунья) имелись так называемые «древа умений», позволяющие специализироваться в какой-то одной области, что делало интересным повторное прохождение даже за тот же самый класс. Сетевой режим обрел новое дыхание с тысячами новичков, устремившихся на Battle.net, и существенно снизился шанс заработать лучезапястный синдром, поскольку теперь для атаки монстров достаточно было зажать кнопку мыши, а не щелкать по ней для каждого удара. Дополнение Lord of Destruction Blizzard создала сама в 2001 году. Главным его новшеством стали два новых класса: друид и ассасин.

Скажем честно: если бы единственным мерилом качества CRPG был ее тираж, две части Diablo с легкостью стали бы лучшими ролевыми играми всех времен. Обе они привлекли к жанру миллионы новых поклонников, никогда раньше им не интересовавшихся. Немалая часть из них, впрочем, искала лишь способы взломать сетевой код и использовать нелегальные программы, чтобы жульничать в мультиплеере, но такова цена массовой популярности.

Рискну прослыть старым занудой, но, по-моему, успех Diablo очень сильно навредил появлению более сложных проектов, с интерес-


Diablo II: Lord of Destruction


Diablo II


Diablo: Hellfire


Diablo



COMMAND TURN LEFT


Sacred


Divine Divinity


Dungeon Siege

ным сюжетом и продвинутой ролевой системой: если что-то простое пользуется гораздо большим успехом, то никто из других разработчиков и не захочет стараться. И так, за редкими исключениями, все и происходило в дальнейшем.

Action-RPG набирают силу

Естественно, оглушительный успех Diablo не мог не вызвать волну подражаний. Большую часть из них, правда, сегодня никто уже не вспомнит, хотя их авторы честно старались внести что-то новое.

Dink Smallwood (1998) – творение Сета Робинсона (Seth Robinson), создателя уже описанной нами прото-MMORPG Legend of the Red Dragon. Новая игра Сета также содержала немало юмора и откровенной сатиры, но это не помогло ей хоть сколько-нибудь выделиться на рынке. В Clans (1999) от Strategy First содержались больше подходящие адвенчуре головоломки, а действие Throne of Darkness (2001) от Sierra и Blade & Sword (2003) от Pixel Studio проходили в средневековых Японии и Китае соответственно.

Больше известна Darkstone (1999) – первый трехмерный клон Diablo, в котором к тому же управлять надо было двумя героями (один контролировался компьютером, но переключаться между ними можно было в любой момент). Nox (2001) от ветеранов жанра из студии Westwood получила хорошие оценки, но не добилась заметного коммерческого успеха, а Freedom Force (2002) сменила тематику с «темной фэнтези» на яркий стиль комиксов о супергероях, и отличалась большей тактической глубиной. Divine Divinity (2002) от бельгийской студии Larian походила на Diablo боевой системой и управлением, но благодаря проработанному сюжету и огромному миру напоминает и о лучших частях Ultima. Пожалуй, самое удачное подражание – Sacred (2004) от немцев из Ascaron, сочетающая приятную картинку, гигантский мир и возможность сражаться верхом, хотя она также печально известна благодаря огромному количеству ошибок в первоначальном виде.

Нельзя не отметить и сериал Dungeon Siege от Gas Powered Games, разработчики которого пошли еще дальше, чем коллеги из Blizzard, в стремлении упростить процесс для массового игрока. Так, здесь вообще не надо было беспокоиться о повышении характеристик или умений – они улучшались сами собой в зависимости от того, предпочитал ли персонаж холодное или дальнобойное оружие либо один из двух видов магии, герои сами выпивали зелья здоровья и маны при необходимости, а для сбора разбросанных после боя трофеев и золота достаточно было нажать одну кнопку.

Хотя критики хвалили гигантский мир игры, по которому от начала и до конца можно было перемещаться без единой загрузки, и впечатляющую по тем временам графику, чрезмерное упрощение всего и вся и добавленный совсем уж для галочки сюжет портили впечатление. В 2005 году вышла Dungeon Siege II, в которой игрокам дали больший контроль над развитием персонажей в виде древовидной системы умений наподобие Diablo II, а история стала более вменяемой, но устаревшая графика и однообразие не вызвали восторгов публики. Но мы слишком забегаем вперед – давайте посмотрим, что еще интересного происходило в конце 90-х.

Звездный час Interplay

Как мы уже отмечали в прошлом номере, эволюция CRPG отличается от других жанров: казалось бы, после успеха Daggerfall и Diablo все разработчики должны начать делать игры в реальном времени. Но нет, в одном из лучших ролевых проектов Платинового века бои проходили исключительно в пошаговом режиме. И говорю я, конечно, о дилогии Fallout. Признаюсь, мое отношение к этому сериалу предвзятое, поэтому, если вы сочтете мои похвалы чрезмерными, просто попробуйте сами – не пожалеете!


Fallout


Fallout 2

Но что же в нем такого особенного? Постапокалипсис мы уже видели в Autoduel и Wasteland от той же Interplay, а основанную на умениях ролевую систему сложно назвать новаторской. Если меня попросить описать привлекательность Fallout одним словом, я бы сказал «стиль». Графика, интерфейс, видеовставки выглядят как сюрреалистичная смесь пропаганды 50-х (все эти жизнерадостные и в то же время с замогильным оттенком плакаты про ядерную угрозу) и фильмов вроде «Безумного Макса» и «Планеты обезьян».

Даже руководство пользователя было выдержано в стиле официальной брошюры по гражданской обороне, в которой сама игра называлась «симулятором выживания во внешнем мире», а по страницам были разбросаны рецепты блюд вроде «Грибовидных облаков» или «Пустынного салата».

Сюжет представляет собой интригующую смесь альтернативной истории, антиутопии и научной фантастики. Все начинается спустя 80 лет после ядерной войны, уничтожившей человечество, в подземном бомбоубежище, где укрылась группа людей. За это время у них сменилась пара поколений и сформировалась собственная культура, чем-то напоминающая фильм «Бегство Логана». Но очистной фильтр выходит из строя, и у жителей убежища есть только 150 дней, чтобы найти новый. Ваш герой отправляется на поиски замены во внешний мир – неизведанный и полный смертельных опасностей…

Классическая завязка – поиски важного предмета – быстро превращается в переполненную неожиданными поворотами историю со множеством возможных исходов и разными путями достижения целей.

LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250



Год спустя, в 1998-м, выходит Fallout 2, также разработанная студией Black Isle – внутренним подразделением Interplay, специализирующимся на создании CRPG. Прошло еще несколько десятков лет после событий первой части, и ваш герой, выросший в вымирающем племени дикарей, отправляется на поиски чудесного устройства под названием G.E.C.K., способного превратить бесплодную пустыню в райские кущи.

Обе игры получили высочайшие оценки в прессе и приобрели армию преданных поклонников, но продажи были не сказать чтобы выдающимися.

В 2001 году появилась тактическая стратегия Fallout Tactics: Brotherhood of Steel от сторонней студии, а в 2004 на PS2 и Xbox вышла посредственная action-RPG Fallout: Brotherhood of Steel. Обе игры отрицаются фанатами как полноценные представительницы сериала, но третьей части от Interplay они так и не дождались – пошедшее ко дну из-за финансовых проблем издательство в итоге продало торговую марку Bethesda, которая выпустила Fallout 3 в 2008 году. Но это уже отдельная история.

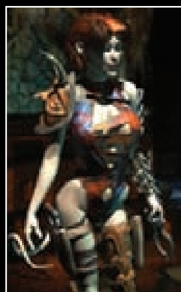
Arcanum: паропанк и магия

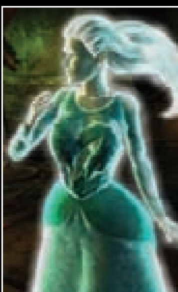
Fallout – не единственная CRPG Платинового века, рискнувшая отойти от традиционной формулы «мечи плюс магия». Студия Troika Games, основанная бывшими сотрудниками Black Isle, в 2001 году выпустила Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscure. Хотя это не первая игра, где эльфы соседствуют с причудливыми механизмами в духе книг Жюля Верна (мы уже рассказывали о нескольких таких проектах в прошлых частях материала), но, безусловно самый известный пример использования стиля «паропанк» в компьютерных играх.

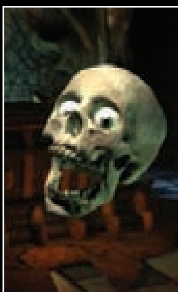
Гномы с кремневыми пистолетами, орки на бипланах, отдельные изолированные вагоны для магов в поездах: в стремительно индустриализирующемся мире Arcanum волшебство очень плохо уживается с технологией, а это, среди прочего, означало, что создать персонажа, равно подкованного в том и другом, было очень сложно.

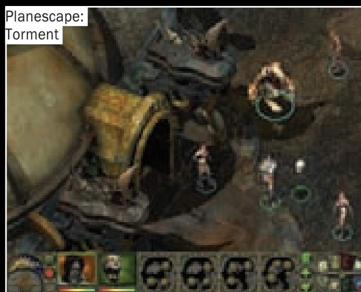
Без недостатков не обошлось: несбалансированная боевая система, предлагающая на выбор три режима (пошаговый, в реальном времени и причудливую смесь обоих), ни один из которых не был толком проработан, и явное преимущество магического пути развития. Поклоннику науки приходилось изрядно постараться, чтобы отыскать нужные чертежи для создания нового оружия или механизмов, тогда как маг довольно быстро получал доступ к заклинанию «Дезинтеграция», которое с первого раза уничтожало любого врага (включая боссов).

К счастью, нелинейная структура игры, как правило, предлагала другие способы решения проблем помимо сражений, и свобода действий – то, что роднит проект с Fallout, – и до сих пор вызывает теплые воспоминания у поклонников Arcanum, даже несмотря на огромное количество ошибок.









Planescape: Torment

BioWare: новая SSI

Мы уже рассказывали, как SSI потеряла лицензию на создание игр по лицензии Dungeons & Dragons, и как попытки других компаний подхватить упавшее знамя не увенчались успехом.

Тем не менее, у столь популярной вселенной, как Забытые королевства, было так много поклонников, что новые проекты просто не могли не появиться. Вопрос заключался лишь в том, в каком виде выпускать новые CRPG. Чрезмерно упрощенная и посвященная одному лишь уничтожению монстров игра в духе Diablo, столь популярной в те времена, вызвала бы большое недовольство у любителей настольной системы, но зубодробительная сложность былых пошаговых хитов вроде Pool of Radiance отпугнула бы широкую аудиторию.

Решение смогли найти в небольшой канадской компании BioWare, основанной тремя медиками, которая до того отметилась лишь фантастическим экшном Shattered Steel. Хотя, как и в Diablo, в Baldur's Gate (1998) использовался изометрический движок и можно было создать только одного героя, у игры имелось ключевое отличие: возможность во время боя поставить действие на паузу и спокойно раздать приказы членам отряда (который по ходу сюжета разрастался до шести человек).

Вместе с тем все сложные подсчеты, связанные с боевой механикой (в том числе – раунды, используемые в настольной системе), честно проводились компьютером в реальном времени, и таким образом был найден компромисс между доступностью для новичков и удовлетворением помешанных на цифрах поклонников AD&D.

Встречаемые героем попутчики разнились не только своими умениями, но и взглядами на жизнь, из-за чего могли поссориться между собой или даже подраться, а то и вовсе предать отряд в ключевой момент. Поэтому одним из ключевых моментов при прохождении являлось решение, кого принимать (либо не принимать) в соратники. Перевод сражений в реальное время также добавил некоторые особенности – сколько раз я тратил сильное заклинание на только что убитого или убежавшего из зоны поражения врага! Да и смена оружия или глотание зелья посреди драки оставляли персонажа уязвимым для атак, что приходилось принимать во внимание.

Кроме того, в Baldur's Gate имелся совместный сетевой режим, в котором сюжетных персонажей в вашем отряде заменяли ваши друзья. Несмотря на не самую лучшую реализацию, это также добавило игре популярности. Немало похвал заслужил и переполненный нюансами, почти что детективный сюжет, где главный герой в самом начале бежал от загадочных убийц его приемного отца, а потом расследовал причины проблем



Baldur's Gate II: Shadows of Amn



Baldur's Gate



Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura

COMMAND TURN LEFT

с поставками железа в регионе и участившихся бандитских набегов. Все следы вели к недавно появившейся торговой организации, и вскрывавшаяся в итоге паутина интриг поражала своим размахом и неожиданным откровением о личности главного злодея.

Годом позже вышло дополнение Tales of the Sword Coast, не принесшее заметных новшеств, а в 2000 году появилась Baldur's Gate II: Shadows of Amn, сразу же ставшая бестселлером. Помимо улучшенной графики, появились новые классы, специализации и полезные возможности вроде ношения оружия в каждой руке. Сюжет продолжил события первой части, а отношения между членами отряда (в том числе романтические) стали играть еще более важную роль. Неудивительно, что проект получил высочайшие оценки, а лично я считаю Baldur's Gate II лучшей CRPG из когда-либо созданных.

Больше всего похвал заслужила свобода действий – многие задания необязательны для выполнения, и есть множество путей прохождения, которые влияют на дальнейшие события. При желании можно сосредоточиться на основной сюжетной линии, либо же углубиться в побочные ответвления на множество дополнительных часов.

В 2001 году BioWare выпустила дополнение Throne of Baal, ставшее достойным окончанием саги, к финалу которого главный герой обретает могущество под стать небожителю. Что делает игры этого сериала столь выдающимися? Отличный сюжет, проработанные персонажи и задания, сложные, но не невозможные сражения и удобный интерфейс – и все это с хорошей графикой, озвучкой и музыкой. Уникальность проекта в том, что ни одна составляющая не принесена в жертву другим (как это частенько бывает), и все они высочайшего качества.

Муки и радости Planescape

Что выделяет Платиновый век по сравнению с другими периодами, так это количество проектов, получивших со временем статус культовой классики, и особенно это относится к творениям студии Black Isle. О сериале Fallout мы уже рассказали, теперь же пришло время поговорить о Planescape: Torment. Благодаря сотрудничеству с BioWare разработчикам удалось получить лицензию на движок Infinity, использовавшийся в Baldur's Gate, и уже в 1999 году выпустить сюрреалистичную CRPG, действие которой происходило в AD&D-вселенной Planescape, представляющей собой множество разных измерений, населенных самыми невероятными существами.

Сюжет игры более мрачный и метафизический, чем классическое фэнтези Baldur's Gate. Центр событий – город Сигил, находящийся в центре мультивселенной, в котором есть порталы на любой план бытия. Однако для открытия этих порталов надо знать, что служит ключом – слово, предмет, мысль или что-то еще. Сам город населен существами из всех измерений, которые, в свою очередь, делятся на группировки с определенным мировоззрением (одни верят, что уже мертвы и физическая смерть – лишь переход в лучший мир, другие стремятся опробовать все ощущения, какие только возможны, и так далее). Игрок может присоединиться к одной из них, приобретя тем самым как друзей, так и врагов, но главное, что не приходится выбирать между «плохими» и «хорошими».

История начинается с того, что персонаж, у которого даже нет имени, просыпается в морге. Он ничего не помнит о том, как сюда попал, и кто он вообще такой, и, если суммировать сюжет в целом, он посвящен как раз восстановлению знаний главного героя о самом себе. Вскоре выяснится, что Безымянный бессмертен, и умирал и воскресал уже бессчетное количество раз, натворив перед этим немало дел. Со временем он встретит немало существ, с которыми он уже сталкивался в прошлых жизнях, и некоторые из них даже станут его спутниками. Как можно забыть Морта, летающий череп – матерщинника и бабника? Среди других попутчиков – суккуб, обратившийся от удовлетворения плотских желаний к интеллектуальным и открывший посвященный этому «бордель»; вечно горящий и сошедший из-за этого с ума маг; оторвавшийся от коллективного разума робот и другие экзотические персонажи.

Особенность Torment еще и в гигантском количестве диалогов: с помощью разговоров можно пройти почти всю игру, не прибегая к насилию, они также позволяют гораздо лучше узнать своих товарищей, превращая их из безликих кукол в героев, за которых по-настоящему начинаешь переживать. Слова тут вообще порой важнее поступков, и во время прохождения вы не раз увидите, как одни только убеждения главного героя способны изменить самую ткань мироздания. Это игра, равной которой нет и, наверное, никогда больше не будет, и безусловно рекомендуемая всем, кто ждет от CRPG интеллектуального развлечения, а не погони за лучшим снаряжением.

Icewind Dale: партию, сказали, надо

В большинстве проектов Платинового века позволялось создать только одного героя, и, хотя в некоторых играх к нему позже присоединялись другие персонажи, многие игроки были этим недовольны. Они хотели полного контроля над составом отряда, как в классических Pool of Radiance и Eye of the Beholder, и в Black Isle пошли им навстречу, выпустив в 2000 году Icewind Dale на все том же движке Infinity.

Игроку предлагалось создать отряд из шести персонажей, и, поскольку большая часть игры была посвящена сражениям, сбалансированный состав был очень важен. Сами битвы также были очень непростыми и требовали хорошей командной работы и тактического планирования: заманивать монстров в засады, накрывать большие группы врагов заклинаниями массового поражения и в то же время не подпускать их к уязвимым магам. Некоторые особенно сложные сражения могли затянуться на час и требовали немалой подготовки: раздачи зелий, зубрения заклинаний, знания слабых и сильные сторон противника и так далее.

Icewind Dale сложно назвать шедевром – разработчики сосредоточились на сражениях и тактике, и замысловатый сюжет или интересных персонажей здесь не найдешь. Это очень линейная игра, в основном проходящая в заснеженных горах и подземельях, и хотя в целом ее приняли тепло, соперничать с такими блокбастерами, как Diablo II и Baldur's Gate II, вышедшими в том же году, она не могла. Чуть позже появилось дополнение Heart of Winter, которое, помимо нового сюжета и локаций, привнесло множество полезных новшеств и в оригинал.

В 2002 вышла Icewind Dale II, главным отличием которой стал переход на правила третьей редакции Dungeons & Dragons. Главным образом это сказалось на развитии персонажей, которые теперь при получении уровней изучали особые навыки вроде владения экзотическим оружием, дополнительного урона от огненных заклинаний и так далее. Количество доступных герою навыков было ограничено, а некоторые требовали предварительного изучения нескольких других или определенного показателя силы или мудрости – поэтому планировать развитие нужно было наперед.


Icewind Dale


Icewind Dale II

LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250



Кроме того, персонажи улучшали свои умения (которых было несколько десятков), и тут также важно было хорошенько подумать, чтобы не получить в итоге бесшумно передвигающегося вора, неспособного при этом вскрыть замок или обезвредить ловушку. Наконец, классы можно было скрещивать между собой, получая преимущества обоих (в старых правилах существовала масса ограничений), но при этом герой лишался доступа к высокоуровневым способностям.

В Icewind Dale II сюжет стал менее прямолинейным, больше смысла приобрело общение с NPC, но в целом игра так и осталась незамысловатой монстрорубкой с упором на сражения против целых армий врагов. К тому же, в 2002 году на фоне тогдашних трехмерных CRPG проект смотрелся пришельцем из прошлого, и особого успеха не снискал, и в декабре 2003 года Black Isle была расформирована обанкротившейся Interplay: очередной печальный финал легендарной студии.

Другие D&D-игры Платинового века

Проекты на движке Infinity не были единственными лицензированными играми на основе Dungeons & Dragons. В 2001 году Ubisoft издала Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, разработанную студией Stormfront (сделавшей когда-то две игры из сериала Gold Box – Gateway to the Savage Frontier и Treasures of the Savage Frontier). К сожалению, несмотря на богатый опыт авторов, получившийся продукт не вызвал ничего кроме разочарования и крайне негативных отзывов.

Моя личная неприязнь к этому проекту связана с названием – за счет громкого имени ничего не подозревающих игроков заставили купить этот скучнейший неиграбельный ужас, и я сам считал оставшиеся до выхода дни и мечтал, как вернусь во Флан, чтобы покончить со злом раз и навсегда. После нескольких часов, проведенных за Ruins of Myth Drannor, я все еще пытался убедить себя, что дальше станет лучше. Еще пара битв с этими невыносимо медленными скелетами и зомби, и мой отряд наверняка выберется из этого ужасного серого подземелья с неотличимыми друг от друга этажами. Но рано или поздно пришло понимание, что лучше не станет никогда, и что я безвозвратно угробил около двенадцати часов жизни. Чудовищное однообразие, обилие ошибок (игра форматировала жесткий диск при попытке ее удаления – и это еще цветочки!). А выматывающие сражения? Пошаговые битвы проходили просто с агонизирующей скоростью, пока герои и враги неторопливо перемещались с места на место. Мне это надоело настолько, что я скачал специальную программку для ускорения процесса, что несколько улучшило положение дел, но все равно свое желание пройти до конца я не могу назвать иначе как мазохизмом.

The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure (2003) от создателей Arcanum была куда лучше, хотя по сути это такая же старомодная пошаговая CRPG. Несмотря на перегруженный интерфейс, темп этой игры куда бодрее, а сражения весьма увлекательны. Тем не менее, обилие ошибок и отсутствие интересного сюжета и персонажей сделали свое черное дело, и Troika Games вскоре пополнила список обанкротившихся студий.

Если подвести итог истории игр на основе D&D, станет ясно, что далеко не всем разработчикам хватило сил воспользоваться громкой лицензией: одного лишь готового мира и правил недостаточно для создания хорошей CRPG, и для появления классического хита все равно потребуются усилия талантливой студии.

Платиновый век: ассорти

В промежутке между 1996 и 2001 годами появилось еще несколько достойных проектов, хоть они и теряются в тени таких колоссов, как Diablo, Elder Scrolls, и Baldur's Gate. Один из них – Dungeon Keeper (1997) от Bullfrog. Хотя игра ближе к стратегии, чем к ролевой игре, ее занимательная особенность – возможность взглянуть на классический сюжет о зачистках подземелий с другой стороны баррикад. Вы когда-нибудь задумывались, как этим злым магам удается содержать целые орды орков и ручных драконов под своим контролем и к тому же кормить всю эту ораву? В Dungeon Keeper и второй части, вышедшей в 1999 году, вы как раз этим и занимались, сражаясь с героями, пытающимися разграбить вашу сокровищницу, и соперничающими злыми властителями.

Wizardry 8 стала лебединой песней Sir-Tech и куда более достойным завершением почтенного сериала, чем последние Ultima и Might and Magic. Эта часть, вышедшая в конце 2001 года, общепризнанно считается лучшей. В ней игрокам наконец дали шанс свести счеты с Темным Мудрецом. Смесь фэнтези и фантастики, решения, оказывающие большое влияние на исход игры, пошаговые сражения с весьма мудреной системой, в частности, учитывающей взаимное расположение ваших воинов и врагов, партия из восьми персонажей, класс каждому из которых можно было выбрать из 15 вариантов (разрешались также комбинации) – все, о чем можно мечтать. Графика и звук также вполне соответствовали требованиям времени. Однако в игре хватало ошибок, да и затянутые сражения с постоянно возрождающимися и становящимися все сильнее монстрами рано или поздно начинали сильно утомлять, особенно тех, кто привык к бешеному темпу Diablo. Продажи столь старомодной и сложной игры обречены были быть низкими, и Sir-Tech вскоре последовала за другими динозаврами жанра.

Что дальше?

Платиновый век стал эпохой заката для многих знаменитых студий и сериалов, и я не случайно ограничил его этими датами – после 2002 года полноценные одиночные CRPG превратились в вымирающий вид, теснимый не только консольными играми, но прежде всего, MMORPG. Лишь три компании сумеют пережить грядущие годы: Bethesda, BioWare и Blizzard, каждая из которых порадует игроков отличными проектами. Но между датами выхода игр от этих студий порой встречаются целые годы без единой приличной CRPG, что невозможно было представить в лучшие времена. Но обо всем этом лучше поговорить отдельно. До встречи!

P.S. Окончание следует. Статья впервые опубликована на сайте Gamasutra.com 23 февраля 2007 года. Публикуется с разрешения автора. **СИ**



The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure



Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor



Dungeon Keeper 2

Interactive fiction сегодня



ТЕКСТ
Илья Ченцов

Игры этого популярного в восьмидесятые жанра у нас называли «текстовыми квестами». И окружающий мир, и действия игрока в них описывались обычными фразами – преимущественно на английском языке, хотя подобные игры создавали и продолжают создавать и в других странах, в том числе в России. В наши дни жанр получил гораздо более претенциозное название interactive fiction (IF) – «интерактивная литература» (ИЛ), а доступность инструментария позволяет стать «писателем-интерактивщиком» практически любому. Текстовых игр создается множество, пусть их и не найти на полках магазинов, а рецензии на них не появляются в игровой прессе («Красный космос» и «Евгения Онегина» можно отнести к жанру лишь с натяжкой, так как пользователь выбирает варианты действия в меню, а не вводит текст). Содержание их – самое разное: если экшны несколько ограничены тем, что их герои обязательно должны прыгать и стрелять либо размахивать холодным оружием, то интерактивную литературу можно писать практически на любую тему, будь то диалог с ожившей статуей, история Золушки, наблюдаемая с точки зрения ее попугая, приключения в виртуальных или вовсе визуально непредставимых мирах. Графика, как ни странно, зачастую сковывает воображение, а в некоторых случаях она и вовсе бессильна. Впрочем, о достоинствах интерактивной литературы и тайнах ее создания гораздо лучше расскажут мои собеседники.



Эндрю Плоткин
Сайт: eblong.com

«I want you to see my cool things», – пишет Эндрю Плоткин на своем сайте. И эти cool things – не только текстовые игры, но и настольные, и подвижные, а также причиндалы к ним, вроде фишек, игровых полей и игрушечных денег. Путешествуя по eblong.com, вы также можете узнать, как Эндрю сделал светящуюся мантию или переписал всю свою библиотеку в базу данных с помощью сканера штрихкодов. Словом, человек широченных интересов и несомненного таланта, не перестающий удивлять каждым новым своим творением и постоянно расширяющий границы жанра в самых неожиданных направлениях. Плоткин также является автором виртуальной машины Glulx и архивного формата Blorb, предназначенных для ИЛ.



Эмили Шорт
Сайт: emshort.wordpress.com

Как и Эндрю Плоткин, Эмили является одной из ключевых фигур в современной интерактивной литературе. Возможно, некоторые из вас помнят ее статью «Сюжет, сцена за сценой», которую мы печатали в одном из июньских номеров «Страны Игр» в 2008 году. На сайте вы можете найти и другие работы по теории ИЛ, а также рецензии на игры смежных жанров. Эмили также принимала участие в разработке Inform 7, новой версии популярной системы разработки ИЛ. Игры Шорт отличаются проработанными характерами персонажей и зачастую делаются с акцентом на общение между героями.



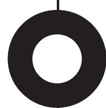
Кристофер Пациан
Сайт: gamesforcrows.blogspot.com

Набирающий популярность автор, пишущий как классическую ИЛ, так и «облегченную», где вместо текстового ввода можно выбирать ссылки в описаниях сцен и событий либо пункты в меню. Любит делать игры про людей с револьверами. Пациана также отличает внимание к деталям – в его проектах даже многие «необязательные» действия вызывают интересный и осмысленный ответ системы.



Говард Шерман
Сайт: www.malinche.net

Единственный из наших гостей, занимающийся созданием и распространением коммерческой интерактивной литературы, причем самых разных жанров – от фантастики до ужасов. Хотя существуют и другие издательства, специализирующиеся на ИЛ (например, Textfyre, http://www.textfyre.com), подход Шермана во многом уникален – на своем сайте он предлагает одновременно интерактивные и традиционные линейные версии своих романов (по 29.95 и 9.95 долларов соответственно). Чтобы скачать демоверсию любой из игр, вы должны оставить на сайте свой электронный адрес, после чего, будьте уверены, Говард не оставит вас в покое, предлагая подсказки, ссылки на полезные ресурсы и даже бесплатные персональные уроки.



«Вероятно, человек в парикмахерском кресле умер ужасной смертью, его одежда пропитана кровью. Парикмахер выглядит немного удивленным, словно он не ожидал, что его застрелят за то, что он перерезал человеку горло».

(Говард Шерман, The First Mile)

> С чего начался ваш интерес к интерактивной литературе?_

Эндрю Плоткин: Однажды – думаю, году в 1978, – отец привел меня на работу и дал поиграть в Adventure на огромном мейнфрейме. Именно тогда все и решилось.

Эмили Шорт: В детстве я играла во множество коммерческих текстовых квестов, игры Скотта Адамса и Infocom, и даже пробовала создать свои собственные, но тогда я в принципе не понимала, как это делается, написать свой парсер* у меня не вышло, так что эта затея провалилась. Только в колледже я узнала, что есть специальные языки программирования, предназначенные для интерактивной литературы. Один друг рассказал мне про Inform, и дальше я уже стала разбираться сама.

Кристофер Пациан: Я с детства любил читать. Потом у меня появился Game Boy, и я стал заядлым геймером. И лишь гораздо позже я обнаружил, что можно совмещать то и другое. В отличие от многих, для кого ИЛ связана с ностальгическими чувствами, для меня это было что-то новое и удивительное.

Говард Шерман: Этот момент совпал с моим первым опытом общения с компьютером. Мне тогда было 12 лет, а компьютер стоял на витрине магазина Radio Shack в Бруклине (это был TRS-80 третьей модели). Что же я увидел на экране? Zork. С тех пор я и увлекаюсь компьютерами и ИЛ.

> Что есть в ИЛ, чего нет в других играх?_

Эндрю Плоткин: Ответить будет непросто, ведь в годы расцвета интерактивной литературы все прочие жанры заимствовали ее приемы. В текстовых квестах главное – это сюжет, но сейчас *все* игры стали сюжетными. В ролевых играх и экшнах есть пазлы и симуляция физических законов. В графических адвенчурах окружение содержит подсказки, а также раскрывает детали сюжета.

Текстовые игры выделяются тем, что в них можно использовать *только* литературные приемы, а геймплей – созерцательного типа. Вы не можете отвлечь игрока эффектными взрывами, красивыми декорациями, прыжковыми или стрелковыми упражнениями. Так что авторам интерактивной литературы приходится делать само взаимодействие пользователя со средой более сложным.

Кроме того, логично ожидать, что пользователь текстовой игры готов много читать. Тексты есть во множестве игр, но большинство геймеров не настроены воспринимать их в больших объемах. В интерактивной литературе каждое действие сопровождается словесным описанием, и оно может нести гораздо большую повествовательную и эмоциональную нагрузку, чем графика или даже голосовая озвучка.

Эмили Шорт: Многие из моих любимых образцов ИЛ нравятся мне за особенности повествования, будь то ритмическая структура текста, интересная личность рассказчика, юмор или изящное построение фраз. Есть вещи, которые можно описать, но нельзя нарисовать. В рисунке непросто отразить отношение персонажа к тому, что он видит; гораздо легче описать это словами.

Кристофер Пациан: Слова – отличный способ описывать миры и персонажей. А возможность взаимодействовать с этими мирами и персонажами с помощью своих слов весьма привлекательна. Интерактивная литература обещает нам историю, ход которой мы определяем сами. Сбывается ли это обещание? Это уже другой вопрос.

Говард Шерман: Текстовые игры будят воображение читателя. Каждое слово помогает создать мысленную картину: как выглядит комната, что делает герой, какие звуки он слышит и какие запахи чувствует.

> Какие текстовые квесты вы бы порекомендовали начинающим?_

Эндрю Плоткин: Все. Что? Ну хорошо, не все.
На сайте http://pr-if.org/play/ я собрал хорошие образцы интерактивной литературы, подходящие для новых игроков (конечно, в списке есть и две моих игры, но они действительно хорошие и подходят для новичков) – самых разных стилей, продолжительности и сложности.

Эмили Шорт: Одна из самых популярных игр для начинающих – Aisle Сэма Барлоу. Ее можно пройти всего за один ход: игроку предлагается ситуация, он решает, что хочет сделать, и получает ту или иную концовку. Игра очень простая и поощряющая эксперименты, так что для новичка – самое то.

Существуют и игры, написанные специально для того, чтобы научить людей играть в ИЛ – например, моя Bronze и Dreamhold Эндрю Плоткина. Blue Lacuna Аарона Рида также дружелюбна к новому игроку. Хороший список можно найти здесь: http://ifdb.tads.org/poll?id=memavsp06v1oc571.

Но еще важно, чтобы в игре было что-то интересное лично вам. Так что не хватайтесь за первое попавшееся название, а узнайте, о чем вообще пойдет речь, и решите, понравится ли вам такое.

Кристофер Пациан: Galatea, Photopia и Downtown Tokyo, Present Day, а также (хочется верить) некоторые из моих работ доступны людям, не знакомым с жанром, хотя это не обязательно означает, что они могут помочь освоить более сложные игры.

Говард Шерман: Безусловно, Zork. Не только потому, что это настоящая легенда, но и потому, что это увлекательная, веселая игра, полная интересных головоломок и ситуаций, к тому же отлично написанная.

> А какие больше всего нравятся вам?_

Эндрю Плоткин: Самые теплые воспоминания всегда связаны с играми детства. Я до сих пор отчетливо помню инфокомовские Trinity и Spellbreaker. Это не значит, что современные игры хуже. Они лучше: более амбициозны, качественнее написаны и менее шаблонны. Но вы спрашивали про *любимые* игры.

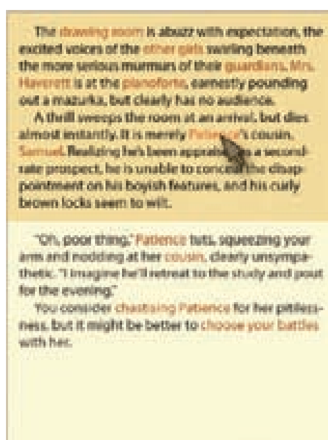
Эмили Шорт: Вопрос непростой, и если бы вы спросили меня несколько раз в разное

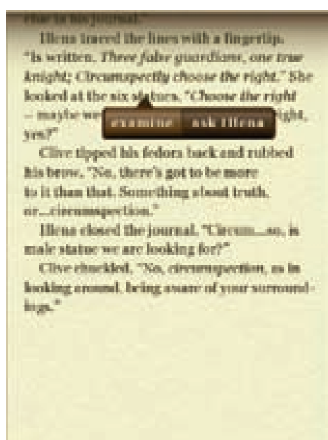
*** Парсер (parser) – интерфейс взаимодействия пользователя с текстовой игрой. Разные парсеры могут воспринимать команды разного содержания и сложности.**

«Вы сидите в кабине биплана "Сордфиш", продуваемый всеми ветрами. Лобовое стекло практически не защищает от пронизывающего ледяного ветра. Со всех сторон вас окружает слепящий белый туман».

(Кристофер Пациан, Snowblind Aces)

Гораций Торис (http://horacetorys.weebly.com/) предлагает альтернативные варианты интерфейса для ИЛ, где существительные можно выбирать прямо из текста, а список глаголов находится внизу страницы, либо доступен по правой кнопке.





время, то, возможно, получили бы разные ответы. Впрочем, среди фаворитов я бы назвала Anchorhead, лавкрафтианский хоррор Майкла Джентри; Plundered Hearts, романтическую историю о пиратах, написанную в восьмидесятые; возможно, Curses, игру-головоломку, очень сложную и даже нечестную, но, тем не менее, любимую и неоднократно переигранную. Кроме того, мне очень нравится большинство игр Эндрю Плоткина.

Кристофер Пациан: Galatea – странная история о вере в интерактивных персонажей, словно бы иронизирующая сама над собой. Anchorhead – атмосферный хоррор, который буквально затянул меня. А Interstate-0, по моему мнению, – отличный пример простой веселой истории, развивающейся по-разному в зависимости от того, что делает игрок.

Говард Шерман: Первая Zork и весь сериал, по вышеупомянутым причинам. Я также с удовольствием играл в Border Zone Марка Бланка – сюжет там очень интересный, а головоломки реалистичные. Марк отлично ввел их в историю, посвященную Холодной войне. Приятные воспоминания оставила Cutthroats Майка Берлина – от этой игры так и веет соленым морским ветерком, и она напоминает мне о детстве, проведенном на берегу океана в Шипсхед-Бэй.

> Как, по вашему мнению, можно сделать жанр более доступным широкой публике?_

Эндрю Плоткин: Обычно мы делим этот вопрос на две части: доступность в смысле «доступ к играм» и более понятный интерфейс.

С доступом все просто: игры должны работать в веб-браузере. Это большей частью реализовано, недостающие функции постепенно доделываются. Упомянутый мной сайт PR-IF использует этот формат.

С интерфейсом все сложнее – ведь он фактически определяет жанр. Останется ли интерактивная литература таковой, если мы уберем командную строку? Сохранит ли она то же богатство выбора, будет ли так же увлекать и радовать неожиданностями? А если оставить текстовый ввод, но добавить подсказки или списки возможных команд?

Я – дизайнер старой школы, и не планирую отходить от традиционного интерфейса. Но у меня нет ответов на эти вопросы. Возможно, когда-нибудь появится и вариант получше.

Эмили Шорт: Проблема состоит из двух частей. Одна из них – это интерпретатор: люди не хотят скачивать множество файлов и разбираться с их форматами. Игры должны быть доступны в онлайне. Над этим мы работаем с большим успехом.

Вторая проблема – парсер. При первом знакомстве с жанром новички обычно просто приходят в бешенство, когда первые несколько ходов – или несколько десятков ходов – не приводят ни к какому результату. Так что мы должны научиться делать игры, которые объясняют людям, как с ними обращаться – и продолжают напоминать по ходу дела. Думаю, для этого нужно немного изменить интерфейс, чтобы информировать пользователя о том, какие слова игра реально понимает, – ни в коем случае не убирая парсер как таковой, ведь именно в нем состоит сущность ИЛ.

Впрочем, по этому вопросу сейчас ведутся очень жаркие споры.

Кристофер Пациан: Я считаю, что сила интерактивной литературы в существительных – вы читаете описание сцены и вычленяете объекты и персонажей, с которыми вы хотите взаимодействовать. Слабость же ее – в глаголах. Что я могу сделать с этими предметами? Какие действия возможны в этой игре? Какие механизмы движут историей? Многие игры не дают четкого ответа на этот вопрос – а некоторые непостоянны в своих правилах.

Думаю, ИЛ стала бы более доступной, если бы каждая игра фокусировалась на сравнительно небольшом количестве интересных действий и механик, а не использовала парсер как средство для постоянного неоправданного изменения правил взаимодействия со средой.

Говард Шерман: Я прилагаю к этому все усилия, стараясь заинтересовать как можно

более широкую аудиторию увлекательными историями в актуальных жанрах и обеспечивая возможность погрузиться в интерактивный роман любым пользователям, какие бы технологии они не использовали.

> Когда вы придумываете игру, с чего вы начинаете: с сюжета, какой-то головоломки или интересного способа использовать парсер? Как идет творческий процесс после этого?_

Эндрю Плоткин: Я всегда начинаю с идеи некого взаимодействия – и это не то же самое, что головоломка или особенность парсера. Взаимодействие – это какое-то одно из многих действий, которые может предпринять игрок. Нельзя придумать «правильное» действие (например, СЪЕСТЬ ТОРТ), не рассмотрев при этом все «неправильные» варианты, и ситуации, в которых игрок будет их пробовать. Много ли в игре еды – возможно, съедобно вообще все? Или есть несколько важных съедобных вещей, или только одна? Решает ли игрок просто съесть торт, или важно, когда он его ест, или он должен выбрать правильную пищу?

Из этих размышлений обычно рождается головоломка и, возможно, часть сюжета, а затем и все остальное.

Эмили Шорт: Зависит от того, что это за игра. Когда я работала над Bronze – игрой с огромной картой, где надо было много бродить туда-сюда, я начала с локаций. Но в других случаях это могла быть, например, диалоговая система или код, описывающий, как в этом мире работает магия.

В общем случае я начинаю работу над игрой с той ее части, которая, по-моему мнению, будет самой сложной. Так я могу сразу проверить, по зубам ли мне воплощение этой идеи, и не растрачиваю себя по мелочам, чтобы потом оказаться без сил, когда они будут больше всего нужны.

Затем я стараюсь как можно быстрее добраться до той стадии, где всю игру можно пройти от начала до конца. После этого я могу все оставшееся время полировать и наращивать контент (я обычно ставлю себе какой-то крайний срок для релиза).

Кристофер Пациан: Я по опыту знаю, что если я не придумаю историю и общую схему взаимодействий (будь то некое множество глаголов или набор головоломок) одновременно, то из идеи обычно ничего не выходит. Что и неудивительно: проблемы персонажа должны быть плотно связаны с теми препятствиями, которые ему придется преодолеть.

Говард Шерман: Я начинаю с истории: примерно прикидываю, какими будут завязка, середина и конец, а также общий ход сюжета. Затем заполняю пробелы головоломками, планами и заданиями, которые игроку придется выполнить, чтобы продвинуться по сюжету.

> Какие элементы интерактивной литературы могли бы позаимствовать игры других жанров? Замечаете ли вы, что это уже происходит?_

Эндрю Плоткин: Уже касался этого вопроса выше.

Эмили Шорт: Более смелую структуру сюжета. Истории, которые не рассказываются обычным порядком, а разворачиваются постепенно и подаются с различных точек зрения. Более проработанные личности героев, у которых есть свои потребности и желания. Более сложного подхода к моральному выбору, где нужно не просто получить «плохую карму» или «хорошую карму», но реально вникнуть в суть проблемы, для которой не существует простого решения. Возможность общения и иного социального взаимодействия как альтернатива боям и манипуляциям с обстановкой.

Некоторые из этих элементов начинают появляться в других жанрах. Но я не знаю, когда они заимствуются из интерактивной литературы, а когда придумываются независимо.

Кристофер Пациан: В ИЛ есть множество замечательных идей и приемов, позволяющих интерактивному повествованию в полной мере использовать свою интерактивность. Думаю, эти идеи могли бы навести и авторов, работающих в других жанрах, на интересные мысли, но они точно так же способны дойти до них самостоятельно (что неоднократно демонстрировалось). Я не считаю что, за исключением большей сфокусированности на персонажах и повествовании, между интерактивной литературой и прочими играми есть какая-то существенная разница.

Говард Шерман: Головоломки. Видеоиграм пора бы отойти от базовой механики «стреляй на поражение»/«беги, пока не догнали». Игрокам это надоедает, нужны новые идеи, чтобы их развлечь и предоставить им возможность испытать себя.

> С другой стороны, насколько важна «чистота» жанра? Можно ли считать игры в стиле «выбери свое приключение» интерактивной литературой? А как насчет графики?_

Эндрю Плоткин: Я не думаю о «чистоте» как таковой, но часто задумываюсь, что заставляет систему взаимодействий работать. Если, скажем, в шутер трудно играть, вы можете сделать так, чтобы каждый выстрел попадал в цель. Играть станет проще, но это будет уже не шутер.

Аналогично, интерактивная литература является таковой, если в ней вы исследуете мир игры и решаете, какие действия в нем должны работать. Главное здесь – не сделать выбор, а придумать возможные варианты. Не думаю, что эту идею можно реализовать через обычное меню.

Что касается графики – иллюстрации (равно как и звуковые эффекты) не меняют игровую механику текстовой игры. Они могут сделать ее более презентабельной (и увеличить бюджет!), но она все равно останется интерактивной литературой.

Если же сделать *интерфейс* графическим – позволить щелкать по объектам – то вы меняете устройство игры. Будет ли перед нами по-прежнему ИЛ, зависит от интерфейса. Я, например, называю Myst-подобные игры «графической ИЛ», потому что в них вы тоже исследуете мир и решаете, что в нем можно сделать. Однако они используют совершенно другие методы по сравнению с текстовой ИЛ.



«Ваш задний двор не очень велик, но там уместился небольшой бассейн, к которому Элли строго-настрого запрещено подходить. Элли плавает в бассейне лицом вниз».

(Адам Кэдр, Photopia)

«Ментальным усилием вы вызываете архетип силы. Пусть это будет давление – математически просто, но интуитивно понятно. Архетип появляется перед вами: несложное уравнение, висящее в рабочем пространстве».

(Эндрю Плоткин, Dual Transform)







Эмили Шорт: Назвать можно что угодно чем угодно, но лично я считаю основной составляющей интерактивной литературы возможность вводить текстовые команды, как-то влияющие на модель мира. Так что, если мне дают выбрать из трех или четырех вариантов – это совсем не то же самое, как если бы я играла в игру, понимающую сотни команд.

Тем не менее, из соображений доступности нам стоило бы почетче указывать, какого вида указания принимает игра. Многих новичков «голая» командная строка просто ставит в тупик.

Наличие или отсутствие графики для меня не так принципиально. Я сама делала ИЛ с графическими элементами, и, вероятно, буду еще. Если они являются именно иллюстрациями, а не главным средством, с помощью которого игрок узнает о состоянии мира и манипулирует им, я не считаю, что они делают игру в меньшей степени интерактивной литературой.

Кристофер Пациан: Думаю, люди, которым интересны игры определенного типа, также любят делить их на категории и загонять в рамки. И это нормально, но я также считаю, что разработчикам об этом не нужно беспокоиться. Делайте то, что, по-вашему, будет работать, не слушая тех, кто говорит: «Но это же не настоящая ИЛ!».

Говард Шерман: Я – за чистоту, и полностью согласен с идеологией Infocom: слова рисуют лучшие картины, чем любой графический адаптер. «Выбери приключение» – примитивная, но приемлемая форма ИЛ. По моему мнению, главное – это качество текстов. Если история захватывает читателя, значит, магия интерактивной литературы работает.

> Может ли интерактивная литература снова стать коммерческим жанром? Что для этого нужно?_

Эндрю Плоткин: Я не знаю. Хотелось бы думать, что в небольших масштабах это возможно. Я никогда не стану разработчиком текстовых суперквестов с бюджетом в десять миллионов долларов. Но мне хотелось бы, оставаясь независимым автором ИЛ, немного зарабатывать на этом.

Эмили Шорт: Больших надежд на это я не питаю, но желаю удачи всем, кто встанет на этот путь. Надеюсь, они знают что-то, чего не знаю я.

Кристофер Пациан: Основная проблема коммерческой интерактивной литературы заключается в том, что выходит очень много бесплатной ИЛ. Тем не менее, я думаю что игра, которая на самом деле позволила бы вам определять ход истории, привлекла бы многих. Произведение, в котором фокус был бы смещен с предметов на персонажи, представленное в удобном формате и сделанное на профессиональном уровне, вероятно, могло бы стать продуктом, на который нашлись бы покупатели.

Говард Шерман: ИЛ – коммерческий жанр, и Malinche Entertainment доказывает это уже не первый год. Сегодня, когда к услугам читателей работают самые современные технологии, коммерческий потенциал интерактивной литературы высок как никогда.

> Эволюционировала ли как-то интерактивная литература с восьмидесятых годов прошлого века?_

Эндрю Плоткин: Да! Потом она эволюционировала после ранних девяностых. Затем – после *поздних* девяностых. И еще пару раз после того.

Мы расширили спектр возможных историй: в жанре появились метафорические и эмоционально нагруженные произведения, готические ужасы, исторические реконструкции. Мы варьировали длительность и формат, создавая игры, действие которых происходит в одной локации, или такие, что решаются за один ход; нелинейные истории и подачу повествования через диалоги. Мы пробовали альтернативные наборы команд, ключевые слова и гиперссылки. Мы экспериментировали с многопользовательской ИЛ. Создавали модели реальности, на кото-

рые у компьютеров восьмидесятых просто не хватило бы мощности.

Да, многие из этих идей выросли из зерен, посаженных Infocom и другими ранними компаниями, занимавшимися ИЛ. Но сегодня на этом поприще работает гораздо больше авторов, в их распоряжении гораздо больше инструментов, и игр создается тоже гораздо больше – по сравнению с восьмидесятыми мы шагнули очень далеко вперед.

Эмили Шорт: Да, я думаю, что лучшие из нынешних образцов жанра превосходят по качеству те ранние игры. Головоломки в них честнее, а сюжеты более складные. Более мощные компьютеры позволили делать миры больше и детальнее. Кроме того, современная интерактивная литература гораздо более разнообразна.

Это не значит, что старые игры были плохими – нет, они обладали своими преимуществами. Прежде всего, коммерческие игры проходили тщательное тестирование. В наши дни авторы создают ИЛ без финансирования и распространяют их бесплатно, так что уровень качества их произведений варьируется в широких пределах.

Я же по-прежнему люблю хорошие игры в классическом стиле. Zork и многие другие работы Infocom написаны с большой изобретательностью и чувством юмора, и очень увлекательны.

Кристофер Пациан: Технически – парсеры стали лучше, но главное отличие – в авторском подходе: честные испытания, должным образом проработанная обстановка, а сюжет – не просто «вешалка для головоломок».

Говард Шерман: Да, благодаря усилиям Malinche Entertainment, а равно и любительскому движению.

> А как связаны интерактивная литература и «обычная», линейная?_

Эндрю Плоткин: Я бы мог сказать «Интерактивная литература может все то же, что и традиционная, только лучше». Но не все так просто.

ИЛ должна фокусироваться на действиях игрока и окружающем его мире. Помните, я сказал, что начинаю с взаимодействий, а история вырастает вокруг них? Так вот, если начать с истории и попытаться встроить взаимодействия в нее, у вас может просто ничего не получиться. Необходимость сделать игру проходимой, играбельной ограничивает ваши повествовательные возможности. Я не думаю, что «догнать» традиционную литературу невозможно, но пока мы еще отстаем от лучших ее образцов.

Эмили Шорт: Лучшие истории в ИЛ раскрывают проблему выбора так, как статичной литературе не под силу: Rameses, Kaged и Photopia посвящены ограничениям и неспособности изменить ситуацию так, как мы хотим; в Slouching Towards Bedlam мы оказываемся в ситуации, из которой нет безболезненного выхода. Эти темы затрагиваются и в традиционной литературе, но обычный читатель всегда может отложить книгу и сказать: «Нет, герой не попробовал вариант, которым бы воспользовался я» или «По-моему, это нежизненно, автор накладывает искусственные ограничения». Играя в ИЛ, пользователь не может позволить себе такую роскошь: если уж он взялся играть, ему придется делать это на условиях, предлагаемых автором, и действовать в рамках его модели мира. Авторская позиция становится доминирующей. Одно дело – прочитать рассказ о ком-то, кто решил, что у него нет другого выбора, кроме как убить невинного человека. И совсем другое – самому понять, что к наилучшему выходу из ситуации, в которой ты оказался, ведет команда «УБИТЬ МАЛЕНЬКУЮ ДЕВОЧКУ».

Кристофер Пациан: Думаю, в обоих случаях главное – это герой, у которого есть понятная и важная проблема. В традиционной литературе путь героя к решению трудностей составляет суть истории. В интерактивной это помогает игроку понять, какие испытания его ждут и какого рода действия он сможет предпринимать.

Говард Шерман: Я бы сказал, что это представители одного вида, но совершенно разных племен. **СИ**

«"Не обращайте внимания на нашего попугая, – говорит хозяйка. – У него очень плохие манеры". Принц бросает взгляд на тебя. "Я думаю, что для птицы любые манеры неплохи"».

(Эмили Шорт, Glass)

Круглый стол

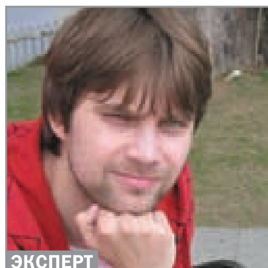
с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

› Тема обсуждения: RETRO REVIVAL?

Смысл рубрики «Круглый стол» достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков – собирает несколько экспертов за одним столом (или, если с этим проблемы, – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

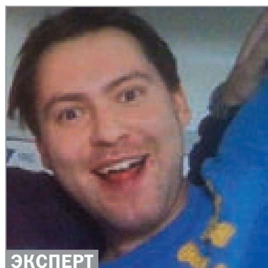
В дискуссии принимают участие:



ЭКСПЕРТ

Александр Щербаков

Человек и пароход. Глава студии Dreamlore. Ведущий рубрики «Круглый стол».



ЭКСПЕРТ

Андрей Белкин

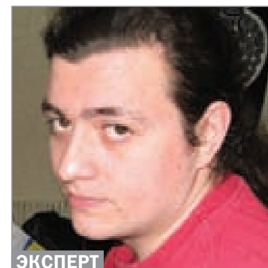
Руководитель TM Studios, продюсер компании «Акелла». Сейчас работает над Postal III.



ЭКСПЕРТ

Евгений Закиров

Обозреватель «Страны Игр», игроблоггер.



ЭКСПЕРТ

Святослав Торик

В дополнительных представлениях не нуждается. Ведет несколько проектов в компании Q1.

Мы собрались обсудить достаточно странную тему, начало которой в некотором роде положил Костя Говорун. Совершенно не секрет, что происходит некий ретро-ревайвал, он происходит не только в игровой индустрии, но и вообще везде и не первый год. Но нас больше волнует другое. Формальный повод подала E3: на ней – а в некоторых случаях незадолго до нее – был сделан целый ряд анонсов. Да таких, что напрашивался вывод: все кинулись ковать римейки или возрождать старые. В производстве находятся Sonic the Hedgehog 4, Donkey Kong Country Returns, Mortal Kombat, Kid Icarus и так далее. Все это укладывается в тренд. В том числе в ход пошли старые геймплейные наработки чуть ли не начала девяностых. Мой любимый пример здесь, как ни странно, Street Fighter IV. Если бы подобная игра появилась десять лет назад – и, более того, она вышла и называлась Street Fighter EX – ее бы просто затоптали. Какого черта тут геймплей двухмерный, какой ужас. Или, скажем, когда я впервые поиграл в Street Fighter III на игровых автоматах в Манеже, а потом пересказывал восторженные впечатления другу – он вообще не понимал о чем это. Зачем? На PlayStation есть Tekken 3, он весь трехмерный и можно делать шаг в сторону. А все эти рисованные Street Fighter – ерунда и архаизм. Так считали все года до 2008-2009, никому не объяснишь, что Tekken абсолютно несостоятелен как серьезный файтинг. Вышел Street Fighter IV с плоским геймплеем. Все в восторге. Анонсирован плоский Mortal Kombat – все ликуют. Где же вы были раньше?

АЩ: Что вообще происходит? Почему именно сейчас это так поперло? Мы начнем с Андрея – он в прошлом «Круглом столе» даже озвучил свое мнение по этому вопросу, но оно не пошло в номер, потому что я решил посвятить теме отдельный выпуск.

АБ: Дело не в ревайвале, а в кризисе идей в игровой индустрии – это раз. Второй момент – экономическая ситуация сложная. Издательства выбирают наиболее консервативные, наиболее безопасные варианты. Откапываются франшизы из нафталина, используется хоть что-то, что обладает хоть каким-то brand value, как это называется, и может как-то подстраховать. Причем эту стратегию выбирают не только большие издательства. Далеко ходить не надо: отдельные выжившие русские разработчики занимаются той же самой х**ней. Creat со своими «Диггерами» и так далее. А третий момент – с одной стороны, ты прав, в некоторых жанрах из нафталина достали Twisted Metal, в ряде файтингов пытаются вернуть-

ДЕЛО НЕ В РЕВАЙВАЛЕ, А В КРИЗИСЕ ИДЕЙ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ – ЭТО РАЗ. ВТОРОЙ МОМЕНТ – ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ СЛОЖНАЯ. ИЗДАТЕЛЬСТВА ВЫБИРАЮТ НАИБОЛЕЕ КОНСЕРВАТИВНЫЕ, НАИБОЛЕЕ БЕЗОПАСНЫЕ ВАРИАНТЫ. ОТКАПЫВАЮТСЯ ФРАНШИЗЫ ИЗ НАФТАЛИНА, ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ХОТЬ ЧТО-ТО, ЧТО ОБЛАДАЕТ ХОТЬ КАКИМ-ТО BRAND VALUE.

ся к той игровой динамике, которая была. С другой стороны, вот StarCraft II – шаг совершенно в иную сторону. Добавили третье измерение – и сколько дерьма уже льется. Например, со стороны народа, воспринимающего игру как вид спорта, породившего особую культуру. Я читал большую статью с анализом старого и нового StarCraft. Пропала возможность одновременно ехать и стрелять. Две трети приемов, на которые дрочили миллионы корейских геймеров, умерли. Потому что анимация теперь проигрывается, идет потеря времени. Башня не поворачивается на 45 градусов. И так далее.

СТ: Они разочарованы, что это больше не таблица Excel.

АБ: Совершенно верно, они разочарованы, что это не таблица Excel. Что потеряна эта игровая механика, делавшая StarCraft уникальным. Теперь это просто современная RTS. Геймерам, которые киберспортом не занимаются, такое решение, наверное, понравится.

СТ: Я думаю, что, действительно, повторное использование старых идей – это дешево. С другой стороны – время и впрямь подошло. Новое, как известно, – хорошо забытое старое. Бренд, вроде того же Kid Icarus, должен был немножко полежать, поотсыхать. Даже Donkey Kong Country – примерно та же история. Сейчас самое время для их анонса. Ну, год назад, в принципе, тоже – как и год вперед. Я не вижу препятствий к тому, чтобы возрождать какие-то старые игры. Наоборот, здесь кругом плюсы. Вот если бы новый Donkey Kong Country анонсировали, когда все еще помнили, что такое Donkey Kong Country 64 и плевались, – реакция была бы совсем не такой, как на известие о свежей Donkey Kong Country через десять лет после пофейленной части. Все сгладилось, остались впечатления от шестнадцатибитных, теперь все это заново накладывается, и это отлично.



Вверху: Выход Digger HD в свое время очень помог студии Creat, ранее купившей права на классический франчайз.

ЕЗ: По поводу Donkey Kong Country и прочих возрожденных легенд жанра. До этого Nintendo фигачила кучу казуального ширпотреба, за что ее никто не любил. Нормальных игр было мало. Nintendo DS здесь большое исключение, потому что она выживала в том числе за счет старых игр, портов и римейков.

СТ: То же самое можно было и про Game Boy Advance сказать!

ЕЗ: Ну, в определенной степени да. А вот Wii представляла собой платформу, загаженную всяким дерьмом. Которое перестало вдруг всем нравиться.

АЩ: Разве?

ЕЗ: Да, начали падать продажи.

СТ: Там долгое время не было своей нормальной Zelda, своего нормального Metroid. Либо играйте в версии для GameCube, либо ждите анонсов.



Внизу: Golden Axe: Beast Rider оказалась крайне бестолковой игрой, смертельно разочаровав всех старперов-поклонников.

АЩ: Но тем не менее, Wii до сих пор – самая продаваемая приставка.

СТ: Это смена аудитории. Новой аудитории не нужны крутые «Зельды» и «Метроиды».

ЕЗ: А по поводу конкретно Street Fighter... Ну, EX – это вообще дикий пример. Четвертый Street Fighter – ни разу не возрождение, ничего такого там не было. Это рискованный шаг для Capcom, потому что они на долгое время ушли из файтингов и фактически ничего в жанре не предпринимали. Marvel vs. Capcom 2 десять лет. И, кстати, он до сих пор востребован – в июле проходил турнир. И Street Fighter III до сих пор успешная файтинг-дисциплина, по которой турнир проведут в рамках Tokyo Game Show. Поэтому это, как я считаю, никакое не ретро и никакое не возрождение. Возрождение – это Super Street Fighter II Turbo HD Remix! Который, кстати, тоже популярная файтинг-дисциплина, в которой соревнуются лучшие игроки во всем мире. И вот это был ретро-ревайвал. Который приурочили к релизу четвертой части, потому что в Street Fighter IV куча персонажей из Street Fighter II.

АЩ: Ты знаешь, я применительно к Street Fighter IV говорил больше о другом. Эта игра не укладывается в канву современных файтингов типа Soul Calibur и Tekken. Еще десять лет назад если я подходил к любому игроку, мне говорили, что Street Fighter – это собачье говно и старье.

СТ: Сменилась парадигма. Двухмерным файтингам фактически не осталось места. Ну или немного места – Guilty Gear вот выходил всякий. Но они по мелочи, для узкой аудитории.

АБ: Вот я все пытался вспомнить, как называется этот файтинг с дикими персонажами!

ЕЗ: И где сейчас этот Guilty Gear...

АЩ: Ну, они же выпустили вот BlazBlue.

ЕЗ: Причем две части. Вторая вот в Японии вышла недавно. Но это непопулярные файтинг-дисциплины. Как, кстати, и Soul Calibur – вообще не файтинг-дисциплина. Это был файтинг для домашних платформ.

АЩ: Ну да, это такой интересный button masher продвинутый.

СТ: У меня в свое время регулярно собиралась туса с водкой и пивом и мы рубились в Soul Calibur на Dreamcast.

ЕЗ: Capcom со Street Fighter IV надо было вернуться в жанр. Причем они вернулись успешно.

АЩ: Да, но Street Fighter III прошел мимо массовой аудитории.

ЕЗ: Он был классным.



Вверху: Sonic the Hedgehog 4 как яркий пример «возвращения к корням».

АЩ: Он был классным, но он стал чуть ли не игрой для турниров и фанатов. Он в принципе не мог продаться на уровне Tekken, Soul Calibur или любого Virtua Fighter. Кстати, что вы думаете про новый Mortal Kombat, с которого все писают кипятком?

СТ: Мысль только одна: наконец-то! Нам вернули тот Mortal Kombat, который мы потеряли в районе Ultimate.

АЩ: Это все хорошо, это детские воспоминания, но если положить руку на сердце – первые «Мортал Комбаты» были жуткой халтурой. Там вообще один боевой стиль на всех персонажей, отличаются только суперударами. Эд Бун специально сказал, что в новом Mortal Kombat – в отличие от классических частей – будут разные стили.

СТ: Тем не менее на новый Mortal Kombat очень большие надежды, потому что люди знают, к чему идут. Они не делают его двухмерным для того, чтобы сделать его двухмерным, а при этом оставить оружие и смену боевых стилей на лету и прочую фигню.

АБ: Отвлекаясь от файтингов. А вот GoldenEye – как вам ревайвал-то? (смеется)

АЩ: Вот, кстати, да. Чуваки анонсируют проект, причем делает его, как водится, совсем другая команда, какие-то абсолютно левые люди. И Джеймс Бонд там теперь Крейг, кстати. Вот зачем это все делается?

АБ: Кроме того, что люди раз в пять лет пишут в журналах про GoldenEye, кто реально помнит это?

АЩ: Я помню. Но не потому, что профессия такая, а исключительно потому, что у меня был друг с Nintendo 64. И мы с чуваками собирались у него дома и на одном экране рубились в deathmatch втроем. И это было круто – несмотря даже на то, что на одном экране. А в синглплеер я, кажется, не играл никогда.

АБ: На меня, честно говоря, он не произвел тогда какого-то сильного впечатления. Я был немножко затравлен писишными шутерами на тот момент.

СТ: Если у тебя есть Quake – зачем тебе GoldenEye?

АБ: Да-да, вот этот момент мне немного отравил мозги – при всем уважении к искусству. Ну да, сейчас из него, наверное, попробуют сделать какую-то Uncharted про Джеймса Бонда.

ЕЗ: Нет, он уже выглядит уныло. Я смотрел онлайн-трансляцию презентации. И там – кажется на Gamespot – народ комментарии пишет в реальном времени. Появляется заставка GoldenEye. Первый: «О! GoldenEye!» Проходит две секунды, второй комментарий: «Что это за дерьмо, почему это так у**ищно выглядит?» Все сразу же забыли про GoldenEye, никого он больше не интересует.

СТ: Испортили. Вот Donkey Kong Country сейчас портят, вводя туда лайфбар. Как Golden Axe в свое время испортили.

АЩ: Я только на видео его видел. Там реально так все плохо?

АБ: Ну это вообще п**дец. Я взял поиграть у Рената Незаметдинова (в прошлом руководитель проекта «Корсары III», продюсер игр студии Avalon Style и так далее. – Прим. редакции) как раз. Это ужас.

АЩ: Я так понимаю, это, условно говоря, такой «Капитан Блад»? Только без кораблей.

АБ: *(смеется)* Только там еще зверьков добавили и... Там все на уровне русских экшнов середины 2006-2007 годов. Только много. Видно, что бабла дофига, можно понаделать пятьдесят драконов. А так идешь, трех скелетов убил...

АЩ: Следующая комната!

АБ: Да, следующая комната, а там оживший БТР!

АЩ: С щупальцами.

АБ: С щупальцами!

СТ: У нас сейчас получается, что Twisted Metal не возбуждает, Donkey Kong Country с лайфбаром...

ЕЗ: ...а Кирби больше не сосет!

СТ: Не всасывает!

АЩ: Мне, кстати, очень понравился новый Kirby, судя по тому видео, что я посмотрел. Как он там и «обои» стягивает и за застежки дергает. Я смотрел и думал, что я всю жизнь мечтал сделать такую игру. Только про Сталина, разумеется.

СТ: Вообще нужны не просто ревайвалы, а хорошие ревайвалы. Не просто ждать новый Syndicate, который Electronic Arts готовит. Какой он будет, интересный или неинтересный, мы не знаем. Посмотрите на тот же Golden Axe, который все обругали. Из удачных примеров недавно был, наверное, только Bionic Commando: Rearmed.

ЕЗ: У Capcom еще получилось возродить Mega Man в ретро-стилистике. Хотя девятая часть выглядит как жуткий восьмибитный хардкор, он вообще не играется. Для PSN и XBLA.

СТ: А как вам «большие» римейки? Или даже не римейки, а продолжения. Например, новый Deus Ex спустя столько лет?

АЩ: Я слышал, что новый Deus Ex очень крутой. Леша Савченко вот, например, рассказывал, что ему он очень сильно понравился на E3, – там кто-то из знакомых его провел и показывал за закрытыми дверями.

СТ: Может, просто потому, что он последние годы неровно дышал к киберпанку!

АЩ: Сам я не знаю, что обо всем этом думать, потому что в первый Deus Ex я решил поиграть очень поздно.

СТ: Ты же с него проблевался, я помню.

АЩ: У меня был такой фундаментальный пробел. Ну и я решил его восполнить: установил первую часть год назад. И реально не понял, как в это играли люди.

АБ: Ты бы лучше на YouTube посмотрел лучшие моменты.

АЩ: Ну, многие старые игры не сильно стареют, я и подумал, что Deus Ex из их числа.

АБ: Мое-то мнение, что они да, пипец как стареют. Запускаешь какую-то игру, которая производила на тебя грандиозное впечатление раньше десять лет назад, и не понимаешь, как вот такие интерфейсы могли сделать, как вот этим управлять, как в этих четырех пикселях ты видел целую вселенную.

АЩ: Тем не менее, есть много таких, в которые до сих пор интересно играть – на тех же эмуляторах. И не только «Тетрис». Я вот периодически запускаю Donkey Kong Country – ее интересно проходить до сих пор. Одно время считалось, что в момент релиза ее очень сильно переоценили. Прошло несколько лет, и все начали пересматривать позиции. А я вот сейчас вижу, что ее в момент релиза не переоценили, а и вовсе недооценили. Игра гениальна, а какой там левел-дизайн!

Внизу: Был момент, когда права на бренд Fallout можно было выкупить за $100 тысяч.



ВОТ STARCRAFT II – ШАГ СОВЕРШЕННО В ДРУГУЮ СТОРОНУ. ДОБАВИЛИ ТРЕТЬЕ ИЗМЕРЕНИЕ – И СКОЛЬКО ДЕРЬМА УЖЕ ЛЬЕТСЯ. НАПРИМЕР, СО СТОРОНЫ НАРОДА, ВОСПРИНИМАЮЩЕГО ИГРУ КАК ВИД СПОРТА, ПОРОДИВШЕГО ОСОБУЮ КУЛЬТУРУ.



Вверху: Donkey Kong Country Returns пока вызывает противоречивые чувства.

ЕЗ: Игра очень популярна на дурацком скачиваемом сервисе Wii Shop Channel.

АЩ: Почему дурацком?

ЕЗ: Потому что он очень дорогой для европейцев – там цены пересчитываются по фунтам или по евро.

АЩ: Вот если дальше копаться – мне, в целом, нравится играть в старые Phantasy Star. Во вторую и четвертую части, например. Причем были римейки в серии Sega Ages, которые выходили на PlayStation 2, но только в Японии. Там очень мило перерисована графика, плюс всякие анимешные картиночки. Она очень красиво смотрится, жалко, что версии исключительно на японском.

Но давайте не будем очень углубляться в это все, а подымем другой интересный вопрос. Существуют отечественные разработчики – до сих пор.

АБ: Исчезающий вид, но да, есть пока еще.

АЩ: В определенный момент отечественные компании – причем до начала поветрия с Кидами Икарусами и Кидами Троллейбусами – решили покупать всякое старье. И сейчас это стало каким-то трендом, хотя еще до него наши успели наклепать всякого.

АБ: Это были, скорее, единичные исключения – если сузиться до нашего локального геймдева. Те, кто могли у нас выжить, мыслили примерно теми же категориями, что и западные издатели, и начали пытаться страховать свои риски. Бешеные годы развития показали, что вывод бренда – даже если игра у тебя получилась неплохая – настолько нетривиальная задача, что меценатов под это дело больше нет. А купить за недорого старую марку – особенно если у тебя есть под нее какая-то наработка – это вполне. Если взять тот же Death Track – были у людей сделаны гонки. К ним можно прилепить марочку и немножко причесать. Вот получается ревайвал Death Track.

АЩ: Ну и с King's Bounty, соответственно, примерно такая же история – там же была игра.

АБ: Абсолютно то же самое. Это такой достаточно промышленный подход к вопросу. Я сейчас пытаюсь понять, кто из оставшихся в живых наших оффлайновых девелоперов работает не под чужим IP. Мне пока что-то никто в голову не приходит.

СТ: Да, я еще сталкивался со случаями, когда западный издатель приходил к русскому партнеру и говорил вот вам бренд, мы же знаем, что у вас есть конторы, которые могут все сделать дешево и более-менее качественно. Давайте вот мы бренд даем вам, права на Запад наши, а на Россию – ваши, разрабатываете за свой счет. Так поступала, например, Codemasters. В продакшне была пара проектов – может, их когда-нибудь анонсируют, если не зарезали.

АБ: Бывают такие истории, но мораль в том, что в идеальном мире любой разработчик старается развить свой IP, чтобы нормально с него зарабатывать. Потому что работая на заказе, ничего кроме зарплаты заработать нельзя. Заработать же ты можешь только развивая и продвигая свою марку. Но для того, чтобы это развивать, тебе нужно в эту марку инвестировать, причем достаточно долго. Мало того, что должна получиться успешная оригинальная игра. У тебя должны остаться права на бренд, что само по себе непросто.

АЩ: Особенно сейчас, и если издатель не совсем маленький.

АБ: Да, в текущих условиях это очень нетривиальная задача.

СТ: Шаблон договора обычно подразумевает, что все права переходят к издателю.

АБ: Да-да. А дальше зависит от твоей прыти. Насколько тебе удастся договориться в период жесткой консолидации рынка. Супертрагичного я ничего в эксплуатации известных брендов не вижу. На мой взгляд, процесс эволюции игр идет от количественного к качественному. Много-много разных игр, много всего, разработчики что-то делают, учатся, а в конце концов рождается что-то новое из ста римейков Street Fighter II Turbo HD Remix.

АЩ: Самый банальный вопрос, который можно было бы задать: возрождение или римейк какой игры вы бы хотели увидеть, не считая Syndicate? И я этот вопрос задаю.

СТ: Мне интересно было бы посмотреть на три игры. Первая – Toppler. Вторая – самый первый Command&Conquer.

АЩ: Что, с новой графикой и под XBLA?

СТ: Нет, я не представляю, как на нем на приставках играть без мышки.

ЕЗ: Можно подключить мышку!

СТ: Да! Это чит, по-моему, какой-то. И еще я хочу, наверное, Duke Nukem 3D. Не Duke Nukem Forever, а именно 3D. Например, в каком-то HD-римейке, как это сделали с Serious Sam.

ЕЗ: У Capcom дофигища игр, на которые можно делать римейки.

АЩ: Их даже больше, чем мы все себе представляем. И я, наверное, в «Ретро» еще про это напишу. Всякие beat-em' up про китайскую историю, например. Которые не выходили больше нигде, кроме аркад.

ЕЗ: Но я бы остановился на Darkstalkers, которую вот-вот анонсируют, и все будет отлично.

АЩ: Андрей?

АБ: Road Rash. Это личное.

АЩ: Я думаю, ты бы с радостью и поработал над чем-то таким.

АБ: Да, уже один раз попытался. Но как-то не сложилось. Может, в другой раз! Вообще, у Electronic Arts просто залежи интересных франшиз. Но у них своя политика по этому поводу.

СТ: Они ориентируются на те аудитории, которые у них есть. Людям понравилась Spore – отлично, вот мы новую Spore забубеним. Люди играют в The Sims – сделаем новый стопицотый аддон. А вот какая будет аудитория у Magic Carpet – мы не знаем. Стоит ли его возрождать, если мы ничего не знаем?

АЩ: Все верно, при наличии такого-то количества альтернатив.

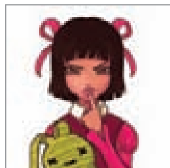
СТ: Или вот какие-нибудь Eidos и Ubisoft. У них есть деньги, есть технологии. Все есть, осталось только марку влепить. У тебя есть Eidos Montreal, которая умеет вообще все. Ты им отдаешь Deus Ex и Thief III – они делают с большим удовольствием. Даже если бы это был, не знаю, «Бэтмен» несчастный, который в Лондоне Rocksteady делает, – они бы это реализовали с не меньшим успехом. На самом деле ревайвал – это фуфел. Просто вывеска, которую налепили. А не то, что мы думаем: наконец-то о нас вспомнили и позаботились. **СИ**

Внизу: Десять лет назад игру с таким геймплеем, как в Street Fighter IV, просто разорвали бы.



На полках

Лучшие игры в продаже


Наталья Одинцова

Коллеги, уже заполучившие ключ-пропуск к бете Final Fantasy XIV, рассказывают о первых успехах: после томительно долгой закачки клиента (даже торрент-раздача не ускорила процесс) они наконец-то прорвались в Эорзею. По аське прилетает картинка-доказательство с беловолосой малышкой-лалафель, мой собеседник делится впечатлениями о боевке («сразу и не поймешь, что и как, хотя по сути все вроде бы просто!») и снова удаляется на подвиги. Неистово завидую, даже несмотря на то, что по завершении беты всех пользовательских персонажей пока обещают стереть.



«Страна Игр» рекомендует

Super Street Fighter IV (PlayStation 3, Xbox 360) fighting	10
UFC 2010 Undisputed (Xbox 360, PS 3) sports/fighting.MMA	9.0
DeathSmiles (Xbox 360) shooter.scrolling	9.0
Red Dead Redemption (Xbox 360, PS3) action-adventure.freeplay.historic	9.0
The Whispered World (PC) adventure.third-person.fantasy	9.0
Split/Second: Velocity (PC, Xbox 360, PS3) racing.arcade	8.5
Splinter Cell: Conviction (Xbox 360, PC) shooter.third-person/ action-adventure.stealth	8.5
Dragon Age: Origins – Awakening (PC, Xbox 360, PS3) role-playing.PC-style	8.5
Alan Wake (Xbox 360) action-adventure.horror	8.0
Rainblood: Town of Death (PC) role-playing.console-style	8.0

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

Также в этом месяце

Dragon Ball: Origins 2
(DS, 02 июля 2010 года)
Action-adventure, в котором поиграть дадут не только за юного Гоку, но и за других известных персонажей цикла Dragon Ball.

Tiger Woods PGA Tour 11
(PS3, X360, Wii, 2 июля 2010 года)
В этом году симулятор гольфа имени Тайгера Вудса порадует поклонников кубком Райдера, обладателей PS3 – поддержкой Move, а владельцев Wii – двумя новыми режимами, в которых точность управления имеет еще большее значение.

Tournament of Legends
(Wii, 2 июля 2010 года)
Файтинг, ранее известный как Gladiator A.D., делается High Voltage Software на ее собственном движке Quantum3, уже использовавшемся в The Conduit.

PokePark Wii: Pikachu's Adventure
(Wii, 9 июля 2010 года)
Пикачу отправляется гулять по парку развлечений, в процессе знакомится с покемонами-посетителями, пробует себя в различных мини-играх вроде викторины или гонок и катается на аттракционах.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Наше железо



Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.



3D-монитор и 3D-очки
3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision.











ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Wolfenstein
2 Half-Life 2
3 BioShock

7.0



С боссами в игре напряженка: всего пара штук, да и те с какими-то очень уж детскими паттернами поведения.



ТЕКСТ
Святослав Торик

Singularity

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Raven Software
Количество игроков:
до 16
Требования к компьютеру:
CPU 2.8 ГГц (Core 2 Duo), 1024 RAM, 512 VRAM
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.singularity-game.com
Страна происхождения:
США

Первые десять лет Raven Software создавала мощные хиты, пока в ее играх не появились признаки вороватой вторичности: начиная с Quake 4, каждый проект вызывает массу вопросов у критиков. А с выходом Singularity стало ясно, что арт-дизайн, как и зубы из древней телерекламы, – это единственное, что у Raven Software осталось своего.

Играя в Singularity, постоянно вспоминаешь то один, то другой популярный шутер – «одолженные» детали легко узнаются. Аудиодневники, рекламные ролики и E99 – привет, BioShock! Головоломки, гравипушка и жуки с лапами-остриями – здравствуй, Half-Life 2! Мультиплеер «напуганные люди против монстров разного калибра» – уж не Alien vs. Predator ли на огонек заглянула? Динамика боев, выбор оружия и тактика – кто-то определенно переиграл в режим про зомби-нацистов из Call of Duty: World at War. Ах да, совсем забыл: Raven Software *и сама* сделала игру про зомби-нацистов. Не далее как год назад, между прочим. И попыталась провернуть фарш во второй раз.

Но это полбеды. Другое дело, что все обещанные фишки вроде перемещения во времени, состаривания или омолаживания предметов и так далее – они совсем не такие, как в TimeShift или Prince of Persia. Никакой свободы здесь в помине нет: контекстный курсор корректирует предмет только в одном направлении, поэтому, например, совершить коварное babality с охранниками никто не даст. Сюжетные передвижения поставлены на рельсы с периодическими тупиками-бонусами; все события строго привязаны к скриптам; почти все предметы принайтованы к окружающему миру,

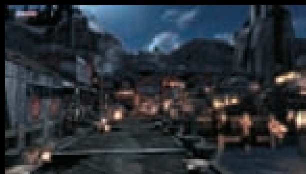
НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Скриптовые сценки, дающие хоть какое-то ощущение того, что на «Каторге-12» есть жизнь или хотя бы смерть. Уровень сложности ничуть не влияет на излишки патронов.

НЕДОСТАТКИ Слишком «коридорное» представление игрового пространства. Глюк с текстурами отбивает аппетит. Абсурдность сюжета на этом фоне выглядит даже уместно.

РЕЗЮМЕ Опыты с элементом E99 на острове «Каторга-12» привели к расколу местного научного сообщества и появлению в лагере американского диверсанта из будущего. Неуловимого шпиона ищут пожарные, ищет милиция, но он возникает то тут, то там, *то тогда*; шалит и убивает ни в чем не повинных мутантов. Теоретически, его темпоральное хулиганство должно как-то спасти ситуацию, но до финальных титров ребятня и взрослые пропадают зря: на проклятом острове нет календаря.

Чтобы не быть голословными, предлагаем вам небольшой цитатничек в картинках:



В BioShock первое, что видел игрок, – горящий самолет. Raven Software решили не мудрствовать лукаво и прямо указать на источник вдохновения.



Доктор E99 с удовольствием покажет и расскажет об удивительных свойствах открытого на этом острове элемента. Нет, где-то это мы определенно видели.



По всему острову разбросаны магнитофоны. А знаете, для чего?



Привет! Меня зовут Ал… эээ… Кэтрин. Я буду вашей сопровождающей на острове «Каторга-12». А вообще, меня прислали из прошлого, чтобы вас спасти.





Местный аналог дружелюбного куба из Portal. Его можно носить, мять и плющить, а потом обратно раздувать, используя как домкрат под застрявшими воротами.



Первый советский «Полароид» успешно прошел тестовые испытания. Обернитесь, кстати, там действительно стоит монстр.

и зачем разработчики вообще лицензировали PhysX – ума не приложу. Как сказали в одном обсуждении, «когда я вижу ящик, который можно состарить или омолодить, я начинаю искать головоломку, которую с его помощью нужно решить». Это потому, что ящик – единственный предмет в игре, который может быть полезен в обоих состояниях. Уроки Wolfenstein определенно не пошли Raven Software впрок.

Самое любопытное, что при всей вторичности и рельсовости игра как-то умудряется затягивать. Я абсолютно честно прошел Singularity в три запуска (часов за восемь, наверное), и не сказать, что с каким-то отвращением каждый раз щелкал по ярлыку. Сначала меня возмущала убогость мышления сценаристов и дизайнеров, потом я просто махнул рукой и попробовал насладиться чистым, незамутненным игровым процессом. И у меня получилось!

Увесистая клюква

Начать, конечно, следует с представления «экспертов по русской экзотике» о гипотетической научной базе Советского Союза

ОТПРАВИТЬ ЛИ ОЧЕРЕДНОГО ДВУХГОЛОВОГО МОНСТРА НА ВНЕПЛАНОВУЮ ПЕНСИЮ ИЛИ СТУКНУТЬ ЕГО ОСОБЫМ ИМПУЛЬСОМ – ВЫБИРАТЬ ИГРОКУ.


Парни заняты обороной против большого неприятного мутанта. Только если убить его через окно, они наконец-то обратят внимание на главного героя.

СЕКРЕТ!

Надписи на стенах конкретно запутывают: то одно предостережение, то кардинально другое. И все такие таинственные-таинственные, что уже на третьем-четвертом понимаешь, кто их написал (*Эндрю Райан? – Ред.*). Эпическая концовка, любая из трех, на всякий случай объявит автора открытым текстом.

Для тех, кто смотрел Lost: когда вам скажут, что теперь способности вашей наручной машины времени не требуют энергии, обойдите девайс и пролезьте в вентиляцию. Внизу вы найдете то, что своими глазами видели только Локк и Лайнус (еще, возможно, Джульетт, но этого мы уже никогда не узнаем).

Не пропускайте записки – там много бесполезной, но забавной информации. Есть даже некая пародия на фильм «Борат», но что она там делает – решительно непонятно.

на Дальнем Востоке. Звать ее будут, разумеется, «Каторга-12» – известно же, что все научные разработки СССР в 50-х годах велись на специальных «каторгах», куда посылали ученых и младших научных сотрудников вместе с семьями, чтобы те не скучали. Все таблички с названиями кабинетов и учреждений, а также именами ведущих специалистов продублированы по-английски на случай передачи базы под контроль США. Однако плакаты и инструкции выполнены на машинном диалекте русского, в результате понятны разве что мутантам неопределенной национальности. Всем сотрудникам и их детям выданы переносные бобинные магнитофоны для записи мыслей и впечатлений с целью последующей передачи их потомкам. В местах публичного пользования установлены проекторы с записями рекламных роликов, предназначенных для привлечения потенциальных сотрудников к увлекательному рабскому труду на «Каторге-12».

Глубоко альтернативное представление, не слишком далеко ушедшее от Red Alert, не правда ли? Даже как-то обидно: уж на что Wolfenstein (2009) был клюква клюквой, но там хотя бы плакаты настоящие.

Попав в этот советский Rapture, поначалу даже теряешься – это они серьезно? В титрах игры, между прочим, вторым по алфавитному списку идет ведущий художник Максим Аристов – мы как-то брали у него интервью и знаем, что он отлично говорит и пишет по-русски. Или Raven специально хотели создать обстановку, одинаково чуждую, давящую и угрожающую как для зарубежных, так и для российских потребителей? В этом случае их остается только поздравить с успехом: у меня в какой-то момент просто заболела голова от очередного «Будьте тихи!» на плакате, один в один копирующем агитку типа «Болтун – находка для шпиона».



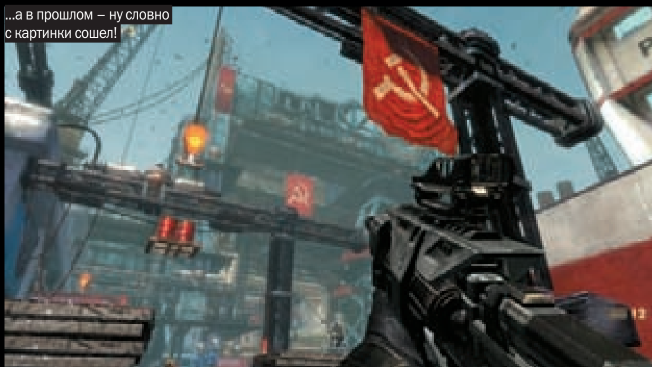
Вверху: Очередные выкрутасы времени: в 55-м здесь бегали юнцы в пилотках и гимнастерках, но к 2010-му они мутировали в более или менее современную форму жизни.

Автокопировальный аппарат

Любимый прием сценаристов – организовать перед игроком какую-нибудь дырку в полу или скрипт с ВНЕЗАПНО выскакивающим монстром. Пугать особо не пугает, но раздражает жуть как. Ведь в результате усердно разглаживаемое полотно сюжета вновь рвется на маленькие шаблончики, а шкала ненависти заметно пополняется. Если кто-то из вас помнит, как по-читерски обставлен побег главного гада в конце второй миссии Soldier of Fortune – тот поймет.

И это не единственный момент, который разработчики вытащили из персонального хранилища. В свое время, благодаря тому же «Солдату удачи», в игровую индустрию вошла и надолго поселилась суровая человеческая расчлененка*. Меткий выстрел способен снести любую конечность на выбор, а в особо запущенных случаях еще и пустить знатный фонтан крови. Плавающий в собственных выделениях труп можно украсить дыркой-другой или довести четвертование до логического конца. В России пока что официально не принята система оценки игры какой-нибудь комиссией по морали или там делам молодежи, но «1С-СофтКлаб» предупреждает пиктограм-


Советский индастриал в будущем сер и уныл...


...а в прошлом – ну словно с картинки сошел!

***До того момента существовала только веселая человеческая расчлененка (Time Killers, Mortal Kombat) и суровая нечеловеческая расчлененка (Die by the Sword). Ну, и еще украинская Chasm.**



Очень интересно послушать, какими словами ругались локализаторы, переведшие The Pearl как «Жемчужина».

мами на обложке Singularity: «повышенная брутальность», «лицам младше 18 лет не рекомендуется».

А вот заигрывания со временем не имеют никакого отношения к аналогичным развлечениям в, скажем, TimeShift (хотя и оттуда тоже кое-что позаимствовано). Курсор ненавязчиво подскажет, можно ли состарить или омолодить цель, а дальше уже дело игрока – отправить ли очередного двухголового монстра на внеплановую пенсию или стукнуть его особым импульсом, от которого тот впадет в прострацию, а там уже как в анекдоте – ногами запинать. Разница заключается в количестве затраченной энергии, которая хоть и сама восстанавливается, но делает это слишком медленно для бодрого шутера от первого лица. Впрочем, в отличие от BioShock, мучительно выбирать между сверхспособностями не придется, просто потому, что их слишком мало. Мудрое решение.

Отсебятинка

За исключением некоторых, гхм, «головоломок», весь игровой процесс сводится к беганью по коридорам и кромсанию всего, что виднеется на простреливаемом горизонте. Дизайнеры уровней воспользовались принципом Оккама: если они не хотят, чтобы вы куда-нибудь запрыгнули, то вы туда не попадете при всем желании. Даже если вам вообще ничего визуально не мешает – все равно не получится. Это значит, что там стоит простая (чуть не написал: «советская») невидимая заглушка. Я, признаться, думал, что от такого подхода отказались еще в прошлом веке, да и современные инструменты (это ж не самопальный движок, а самый что ни на есть Unreal Engine 3) позволяют проверить уровень на нежелательные элементы. Ошибался. С другой стороны, в игре чисто физически невозможно разбиться насмерть или застрять между объектами без малейшей возможности выбраться. Зато в Singularity есть неприятный глюк, из-за которого могут не подгрузиться текстуры, но это касается только PC-версии, и к моменту, когда вы читаете эти строки, должен уже выйти благословенный всепроникающий патч.

Но в первую очередь разработчиков следует поблагодарить за невероятный, пожалуй, даже неповторимый визуальный стиль (на Западе это называют art direction). Что ни говори, а за все двадцать лет существования компании Raven Software ни разу не было такого продукта, про который можно сказать, что он некрасивый, блеклый, жухлый или просто никакой. Периодически возникает впечатление, что цветовую палитру унаследовали из Wolfenstein, но со временем понимаешь, что не все так просто. Отдельные уровни на свежем воздухе внезапно напомнили мне нефтеочистительный завод из Metal Gear Solid 2, а «подвальные» помещения – затопленные туннели из «Метро 2033». И в каждом случае реализация на голову превосходила «ассоциативный материал».

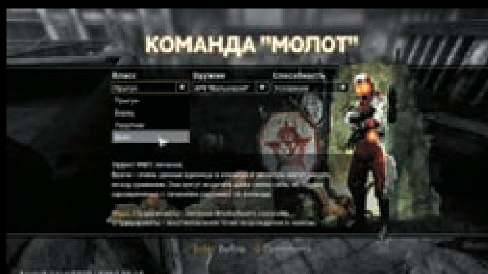
К сожалению, стиль – это единственное, что заслуживает высокой оценки. Если Raven Software будет продолжать в том же духе, то у нее появится очень высокий шанс раствориться в Activision при очередной реструктуризации последней. Лучше бы третий Heretic начали делать, что ли. Это-то у них лучше всего получается. **СИ**

Играть с тварями

В Singularity есть два режима мультиплеера, и оба командные. В одном случае это старый добрый Team Deathmatch, в другом – не менее добрый (хотя и слегка помоложе) Assault. В обоих режимах игроки делятся на команды «людей» и «тварей». У людей набор классов настолько сильно напоминает Team Fortress, что даже санитары лечат на небольшом расстоянии с помощью симпатичного энергетического шланга. У тварей зато разнообразие: зики умеют вытаскивать из времени бочки и швырять их в противника, возвращенцы ставят мины и, извините, прицельно блюют на врагов, а еще есть вариант а-ля личинка Чужого, тоже очень забавная штука.

Второй режим отличается от первого тем, что нужно не просто разрывать врага на столовские фрикадельки – желательно захватить и удержать специальный маяк. Если маяк отбит, то переходим ко второму, а там и до третьего недалеко. Кто по истечении времени победил, тот и молодец.

По личным впечатлениям – цепляет, но ненадолго. Даже система прокачки не помогает, а просто путается под ногами. К тому же достают юные немцы или венгры, при каждом удобном случае гогочущие в микрофон, – и эта функция даже не отключается в настройках. Какое коварство!







Вверху: Почему-то увидеть подожженного врага мне удалось лишь один раз за всю игру. Но выглядит просто потрясающе.

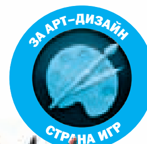
Слева: Удачно взорванный баллон с азотом (они там на каждом углу валяются) превращает окружающих в хрупкую архитектурную композицию. Просто добавь left click!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Transformers (2004)
2 Gears of War
3 MechAssault 2: Lone Wolf

8.0



Вот этого здоровяка со щитом можно победить, только расстреляв со спины. Жаль, что играбельного персонажа подобного типа, или хотя бы «просто со щитом», нет.







ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

Transformers: War for Cybertron

Некоторые вещи навсегда остаются в прошлом. Какие-то заслуженно, какие-то – не очень. Приятно иногда наткнуться на артефакт из детства – альбом с наклейками, например – и поворошить связанные с ним воспоминания. А бывает, что туда лезут без твоего разрешения. Грязными сапогами по любимому детству.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
High Moon
Количество игроков:
до 10
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Требования к компьютеру:
CPU DUO 2GHz, 2 GB RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.transformersgame.com
Страна происхождения:
США

Обычно с подобных настроений начинаются многие рецензии на римейки от кино и, возможно, именно так вскоре можно будет начинать рассказ о новых играх Хидео Кодзимы. Ну а пока – исключение из правил, именно тот случай, когда былое поворошили по делу и с хорошим результатом. «Трансформеров» смотрели, наверное, все, у многих были игрушечные роботы, у самых везучих они даже были настоящими, а не китайскими «фантазиями на тему». Ну и все мы «Трансформеров» любили, почти так же, как «Черепашек-ниндзя», смотрели по ТВ, хоть и не понимали, где тут какое поколение, какого года сезон и откуда вообще взялись динозавры-роботы. Потом все закончилось, но не забылось: мультики смотреть стало как-то немного стыдно – да и ни к чему это, пусть останутся сокровищем детских впечатлений. И вот не так давно Майкл Бэй провозгласил, что «время пришло». Не станем вновь ломать копья о его кинофильмы, присоединимся в главном: груды железа, со странным звуком обращающиеся то в роботов, а то в машины да самолеты, снова с нами и их снова можно любить.

Ситуация с War for Cybertron с самого анонса казалась чем-то невероятным, чудом, вторым Arkham Asylum: малоизвестная студия, наперекор моде и Майклу Бэю (что в некоторых, особо смелых, интерпретациях суть одно и то же) выдает боевик в ретро-стилистике «Трансформеров» – к тому же очень красивый и технологичный. Теперь, когда игра у нас в руках, ясно: чуда не произошло, но еще чуть-чуть, и оно бы все-таки случилось. Ценителям роботов-игрушек (а также сериалов, комиксов, книг и видеоигр по мотивам) диск War for Cybertron, понятное дело, к приобретению обязателен. Фанатам хорошего времяпрепровождения – скорее всего, тоже. В High Moon постарались, чтобы их игра была интересна как фанатам, так и не знакомым со вселенной новичкам. Первых, конечно, несказанно порадует тот факт, что за первооснову были взяты персонажи и фабула самых первых мультсериалов (за которыми закрепилось обобщающее имя Generation 1): Мегатрон, Бамблби и другие вновь похожи (пусть и отдаленно) сами на себя, а не на навозных жуков, интересуются исключительно своими трансформерскими делами и не утруждаются превращением в те марки автомашин, чей производитель отвалил больше денег. Сюжет тоже никак напрямую не связан с кинофильмами и является скорее приквелом канонических мультсериалов, одобренным, если это важно, самой фирмой-производителем игрушек Hasbro.

Итак, война между автоботами и десептиконами только завязалась, их родная планета Кибертрон еще не погибла, трансформеры



Справа: Летающих трансформеров в одиночной кампании услужливо сгруппировали, выделив им по главе, которую наземным транспортом пройти невозможно.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Наконец-то приличная игра по «Трансформерам», которая бодро смотрится на фоне массово-ориентированных конкурентов. А еще тут отличный мультиплеер!

НЕДОСТАТКИ Местами скучный дизайн некоторых неожиданно затянутых уровней и порой завышенная сложность. Не хватает лоска, блеска и выверенности в мелочах.

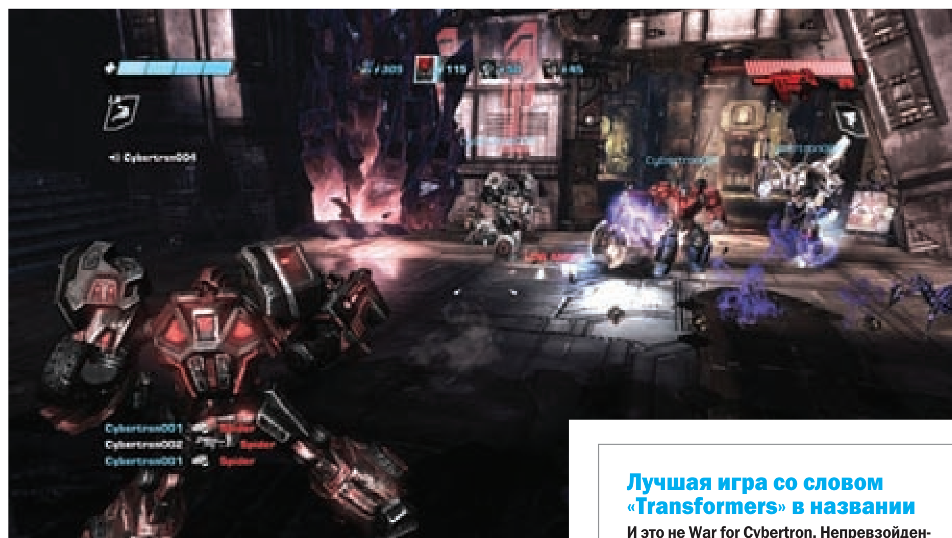
РЕЗЮМЕ Если бы все так бережно и креативно относились к интерпретации классики (ну, насколько это слово применимо к «Трансформерам»), мир был бы намного лучше. High Moon соединили все то, за что фанаты любят сериал, и все то, за что остальные люди любят боевики, и выдала отличное развлечение, которое подойдет самой широкой аудитории. Продукт не высшей категории, но тем не менее бережно исполненный и, что очень важно, любимый своими создателями.

пока не отправились на Землю, Старскрим еще не примкнул к десептиконам, Бамблби не знаком с Оптимусом (которому еще только предстоит стать Праймом) и так далее. Интересующимся историей этой вселенной напичканный диалогами, что твой тюбик зубной пастой, сюжет игры преподнесет немало интересного, а тем, кто из предыдущего предложения не понял ни слова, не стоит ни о чем переживать – сценарий никоим образом не обременяет игру, и (не)понимание его ничуть не влияет на то удовольствие, что обычно дарят видеоигры. Тем более что High Moon все же позволила себе немного осовременить канон: дизайн роботов более футуристичен, детален и намного более агрессивен в сравнении с «детским» Generation 1, а «грязная», приглушенная цветовая гамма задает правильный, непривычно серьезный для «Трансформеров» тон. Душераздирающие вопли убитых роботов (они все же чувствуют боль?), огромное количество взрывов, стрельбы, аварий, разрушений и гигантских машин направлены на придание космическим разборкам серьезного и, если угодно, «взрослого» имиджа. Поэтому Мегатрон уже не превращается в гигантский пистолет, а Саундвейв – в кассетный магнитофон: сознание «непосвященных» все же надо беречь.

Играть в War for Cybertron нужно, как в любой другой шутер от третьего лица, только на этот раз без укрытий. С собой разрешается носить два вида оружия и один вид гранат. Самое интересное начинается с применением особых способностей, которые у каждого класса уникальные. У лидеров (Мегатрон, Оптимус Прайм) это временное повышение урона и защитный барьер, у разведчиков – невидимость и кратковременный реактивный рывок в сторону, у оставшихся классов – солдата и ученого – тоже свои умения. Но самое полезное у всех – это трансформация. По нажатию левого стика каждый робот принимает альтернативную форму, представляющую собой футуристический вид транспорта: у лидеров и солдат – танк и грузовик, у ученых – самолет, у разведчиков – легковой автомобиль. Причем уровни построены так, что вам намекают, где удобнее принять форму транспорта, а где оставить гуманоидную.


Иногда выращенная на Unreal Engine 3 игра выдает потрясающей красоты виды. Этот эпизод «почти в открытом космосе» – хороший пример.

ЕСЛИ САМА ИГРА НАСТОЙЧИВО НАМЕКАЕТ НА ТО, ЧТО КООПЕРАТИВ ТУТ ВЕСЕЛЫЙ И УДОБНЫЙ, ЗАЧЕМ ЖЕ ОТКАЗЫВАТЬСЯ?



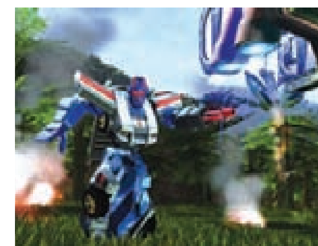


Вверху: В главное меню игры вынесен режим Escalation, который на поверку оказался тем же Horde из Gears или Nazi Zombies из Call of Duty: спина к спине отбиваемся от все новых и новых волн противников.

Слева: Если вы играете с живыми людьми, то вверху экрана появятся имена игроков и количество заработанных момент очков.

Лучшая игра со словом «Transformers» в названии

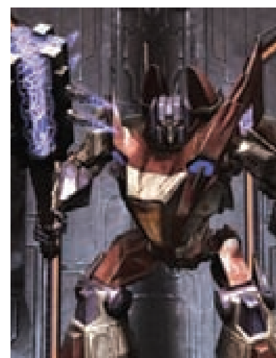
И это не War for Cybertron. Непревзойденной до сих пор остается Transformers 2004 года (в девичестве – Transformers Armada: Prelude to Energon), одна из самых красивых, сложных и интересных игр для PS2. Основой для игры стал цикл мультфильмов Armada (2001-2003), отличающийся особо броским дизайном роботов.

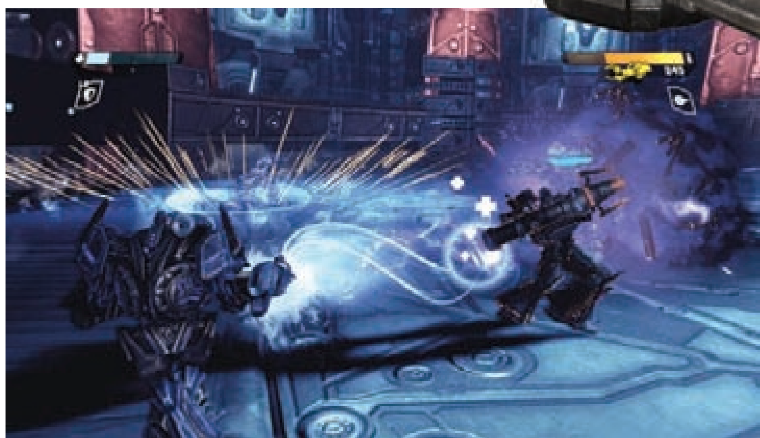




All in the family

Самое интересное в «Трансформерах» – это сами роботы: их внешний вид, способности, трансформация, ну и немного – характеры. War for Cybertron бережно сохраняет выписанные в G1 черты, поэтому Старскрим тут все так же хвастлив и хитер, Саундвейв зануден и точен, Бамблби неуклюж и наивен. Всего в игре удалось заметить тридцать восемь (!) разных трансформеров – отрада для фэнов, одним словом.





Слева вверху: На самом деле в статике игра выглядит намного лучше, чем в действии. Что не мешает нам минутами разглядывать роскошно смоделированную модель Оптимуса.

Зачастую, трансформировавшись, робот получает более мощное оружие, но и боезапас пополнить будет непросто. И все-таки, даже чередуя формы и жонглируя способностями, 90% игрового времени приходится стрелять. И это утомляет. Спасают красочные и претенциозные заскриптованные постановки (побег от – который быстро становится «охотой за» – Омега Суприм или начало кампании за автоботов запоминаются надолго) да редкая необходимость в тактическом планировании и быстрой реакции в особо сложных местах, в том числе при битвах с боссами, по-старомодному поджидающими в финале каждой главы.

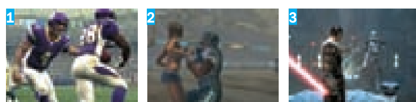
И опять хочется поблагодарить High Moon: даже если одиночка может заскучать, компании друзей это точно не грозит, а у Transformers как раз отличный режим кооперативного прохождения. Всю сюжетную кампанию (за десептиконов – с 1 по 5 главы, за автоботов – с 6 по 10; можно начинать по отдельности) рекомендуем пройти втроем – именно столько персонажей может одновременно находиться на уровне. Каждый трансформер принадлежит к отдельному классу (обычная комбинация: лидер, разведчик, ученый), что подразумевает широкие возможности для командной игры: ученый лечит отвлекающего на себя огонь лидера, а скаут пробирается к цели, чтобы, например, включить ремонтные пушки или заразить контейнеры темным энергоном. Если друзей на данный момент в онлайне нет, двумя оставшимися персонажами услужливо займется ИИ – тугоумный и безынициативный, если начистоту: стреляет больше для виду, чем для результата, и о способностях, особенно – об очень нужном «ремонте», как правило, и не вспоминает. Отказаться от игры в гордом одиночестве в пользу шумного кооператива подталкивает, ни много ни мало, сама планировка уровней: разработчикам отлично удалось совместить обширные пространства Кибертрона с узкими коридорами, они успешно чередуют открытые и закрытые пространства, прилежно помня о том, что воевать во всех этих декорациях должны три игрока единовременно. Уже по одним только ящикам с амуницией, представленным, как правило, в нескольких экземплярах на небольшом друг от друга расстоянии, можно догадаться, что стол накрыт на несколько персон. А уж если сама игра настойчиво намекает на то, что кооператив тут веселый и удобный, зачем же отказываться?

Помимо совместной кампании, War for Cybertron готова похвастать впечатляющим соревновательным мультиплеером. Всего доступно шесть режимов: Deathmatch, Team Deathmatch, Power Struggle, Code of Power, Countdown to Extinction, Conquest – и несмотря на броские названия, это все те же давно всем знакомые «минирование», «удержание точек» и «захват флага». Удивляет другое. Приятным сюрпризом становится возможность – нет, скорее так – становится необходимость создать собственного трансформера и прокачивать его, приобретая новые навыки, оружие и перки. Внушительного редактора, как в какой-нибудь Front Mission, не ждите – тут все максимально декоративно, но сам факт, что твой личный трансформер чем-то уникален и что с каждым выигранным боем он становится все сильнее, не на шутку подстегивает к частым вылазкам в онлайн.

Игра, впрочем, далека от идеала: местами скучные и затянутые уровни, которым не хватает акцентов и мелких деталей, завышенная сложность при игре в одиночку, то тут, то там проскакивают мелкие ошибки, недоработки, приметы «бюджетности», и частота кадров иногда проседает аж до отметки «мешает играть». Тем не менее, у War for Cybertron есть чуть ли не единственное оправдание – ваше и наше желание громко-громко прокричать: «Мне нравятся трансформеры!» – и не выглядеть при этом полным идиотом. Но все же лучше это делать, когда рядом никого нет. **СИ**



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Madden NFL 10
2 Blitz: The League 2
3 Star Wars: The Force Unleashed

6.5





ТЕКСТ
Юрий Левандовский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
sports.traditional.football.sim
Зарубежный издатель:
505 Games
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Natural Motion
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.backbreakergame.com
Страна происхождения:
Великобритания



› Backbreaker

Сочетание американского футбола и технологии процедурной анимации Euphoria интриговало нас давно и сулило очень многое. И вот наконец ожидание закончилось.

А вышла в итоге технологическая демка. Да-да, настоящая реклама компании Natural Motion, демонстрирующая их достижения по созданию реалистичной анимации. Поэтому сразу же начнем с плохого.

Если вы фанат американского футбола и ждете сверхреалистичного симулятора (как вариант: вы фанат сериала Blitz: the League), вы будете расстроены. Backbreaker не дает ничего нового в плане геймплея – наоборот, здесь все предельно просто. Хотите отдать пас? Зажмите левый курок и нажмите на правом аналоге вверх, мяч полетит к нападающему, а уж он постарается его «автоматически» поймать. Хотите уронить бегущего с мячом? Нажмите на правом аналоге вперед, и ваш подопечный бросится сам хватать противника. Хотите увернуться от прыгающего на вас защитника? Дерните правый аналог вправо или влево – и ваш персонаж отпрыгнет в сторону. Интуитивно и понятно.

То же – и со схемами построений при нападении или защите. Ничего нового: включив любой другой американский футбол, вы обнаружите ровно то же самое. Что же здесь плохого? Да то, что разработчики забыли приделать игру к технологической демке. Backbreaker вторичен во всем. Здесь нет никакого сюжета или интересного карьерного режима, нет настоящих реально существующих команд, нет даже комментаторов во время матча. Зато наличествует весьма неудобная сфокусированная на игроке камера, скучный, неинтересный и ничем не привлекательный карьерный режим, лагающий онлайн и самый скудный набор игровых режимов, какой только можно придумать. Главная беда игры в том, что ее не хочется проходить, она ничем не поощряет и не мотивирует вас. Если вы все же купили ее, все время вы будете проводить в банальном режиме Exhibition. А еще тут чрезвычайно надоедливый саундтрек – нет-нет, сама музыка отличная, но когда на игру всего несколько треков, и они все повторяются и повторяются раз за разом, это начинает жутко раздражать.

И все же, когда мы впервые услышали само название игры – Backbreaker, – мы надеялись, что, может быть, у Natural Motion выйдет своего рода преемник сериала Blitz: the League – с пренебрежением правилами, травмами, переломами и прочими прелестями нелицензированного футбола. Но свое имя игра ничем не

Внизу: Разработчики так увлеклись красотой картинки и забавами с физикой, что забыли об играбельности. С такой камерой осмысленно пасовать очень сложно.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Физика столкновений просчитывается в реальном времени и выглядит очень круто. Приятная графика, удобное управление.

НЕДОСТАТКИ Скучная, неинтересная «карьера», скудный набор игровых режимов, быстро надоедающий саундтрек, неудобная камера… Играть просто не хочется.

РЕЗЮМЕ Техническое демо системы Euphoria удалось на славу: никаких больше скучных и одинаковых столкновений – каждое событие в игре уникально, причем иногда происходят такие стечения обстоятельств, что воспроизвести их практически невозможно. Хочется звать друзей и показывать пальцем в экран – смотрите, как круто! Обидно, что как игра Backbreaker ничем не примечателен, тот же Blitz: the League даст ему сто очков форы почти в любом аспекте геймплея.



В игре есть два игровых режима: Arcade и Pro. С повышением «реалистичности» раздавать пасы становится намного сложнее, и не только потому, что соперники активнее, но и потому, что появляются ветер и сложные траектории паса.

Вообще, компания Natural Motion не совсем обычный разработчик игр. По сути, они создатели технологии Dynamic Motion Synthesis и движка Euphoria, которые подарили нам реалистичную анимацию в таких играх, как Pure, Star Wars: The Force Unleashed, GTA IV и Read Dead Redemption. Причем, в отличие от всем уже надоевшего и весьма условного Rag Doll, Euphoria может использоваться для адекватного поведения и взаимодействия персонажей в целом, а не только для отображения падающих «кукольных» тел. Euphoria применяется для процедурной анимации трехмерных персонажей «на лету» и основывается на полной симуляции модели персонажа, включая его тело, мускулы и моторную нервную систему. Причем вся эта технология теперь используется не только в играх, но и, например, на телевидении при создании рекламы. Надеемся, в будущем как можно больше компаний обратят внимание на эти технологии и примутся внедрять их в видеоигры повсеместно.

пытается оправдать: заурядный американский футбол – все по правилам, никаких запрещенных приемов… Иными словами, Backbreaker не может конкурировать ни с Madden NFL, ни с Blitz: the League, ни с NCAA Football.

Зачем же тогда разработчики потратили время и силы? Ответ прост: «физический движок Euphoria». Backbreaker – настоящая технологическая демка его возможностей. Все мы помним, как весело было «крутить вуки» в Star Wars: The Force Unleashed. Так вот, смотреть, как сталкиваются здоровенные дядьки в Backbreaker, не менее весело. Каждая стычка уникальна и неподдельна: едва только кто-то кого-то схватит, начинается настоящее театральное представление. В игре нет никакой заранее просчитанной анимации – все движения генерируются в реальном времени этим самым движком Euphoria, поэтому футболисты реалистично цепляются друг за друга, спотыкаются друг об друга, сбивают друг друга с ног. Иногда происходят такие вещи, что просто открываешь рот и восторженно хлопаешь глазами, пытаясь осознать увиденное – вот на что способны современные технологии! Например, два игрока одной команды могут сталкиваться здесь в самых немыслимых комбинациях. Однажды у нас прыгнувшего на ресивера защитника сбил его же соклубник, причем протаранив его плечом так, что первый сделал вынужденное сальто. А бегущий нападающий как-то раз поскользнулся, наступив на ногу распластавшегося по земле соперника, которого он, казалось, уже прошел. И таких моментов – море, еще до ухода на перерыв можно набрать десяток.

Чтобы вы смогли, даже не разбираясь в футболе, оценить работу физического движка, разработчики придумали специальную мини-игру Tackle Alley, в которой всего-то и нужно – просто бежать с одного конца поля на другой, уворачиваясь от защитников, старающихся вас остановить. Хотя, когда на поле две команды в полном составе, столкновения и массовые завалы получаются куда веселее. Также стоит отметить весьма неплохую графику, красивые арены, хорошие световые эффекты – все это вкупе с великолепными столкновениями и стабильной частотой кадров в секунду делает Backbreaker одним из самых красивых зрелищных спортсимов. Особенно понравилось, что при наездах виртуальной камеры можно во всех деталях рассмотреть покрытие поля, с каким-то детским восторгом отметить, что оно целиком состоит из отдельных травинок. Мелочь, но какая эффектная!

И все же покупать Backbreaker мы не советуем, слишком уж она неинтересна и скучна как собственно игра. А чтобы просто поглазеть, как круто здесь реализована система столкновений, достаточно скачать бесплатную демоверсию в PSN или Xbox Live.

А еще мы очень надеемся, что Backbreaker (или хотя бы демку) заметят другие разработчики и обязательно захотят использовать Euphoria во всех на свете спортивных симуляторах. Потенциал технологии, без шуток, колоссален – загадаем новую технологичесую революцию в видеоиграх? **СИ**



Пожалуй, главное, что невозможно передать в тексте или на скриншотах, – это то, сколь реалистично и разнообразно здесь взаимодействуют игроки. Все еще работает правило «лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать». Загляните на видеодиск!

Световые эффекты удались на славу, да вот и они тоже отвлекают, мешают играть…



СМОТРЕТЬ, КАК ЗДЕСЬ СТАЛКИВАЮТСЯ ЗДОРОВЕННЫЕ ДЯДЬКИ, НУ ОЧЕНЬ ВЕСЕЛО.

9.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action.adventure.stealth
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Kojima Productions
Количество игроков:
до 6
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Онлайн:
www.konami.jp/mgs_pw
Страна происхождения:
Япония

Рецензию ищите
в №13 (310)



Metal Gear Solid: Peace Walker

Пост-обзор

Многие годы Kojima Productions изучали возможности PSP и готовили нас к «настоящему Metal Gear Solid для PSP». Студия осторожно выпустила две оригинальные, но слабо связанные с сериалом части Metal Gear Acid, затем каноническую, но все равно очень странную Portable Ops. Это был ценный опыт и, кажется, во время работы над Peace Walker команда Хидео Кодзимы уже думала, как сделать Metal Gear Solid не «на PSP», а «для PSP». В итоге Peace Walker сочетает в себе и стелс-миссии, и огромную менеджерскую мета-игру.

Пост-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ШПИОНЫ

Евгений Закиров



СТАТУС: Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Metal Gear Solid

Прошел первый Metal Gear Solid столько раз, что, кажется, могу наизусть зачитать отдельные диалоги по кодеку и нарисовать планы всех локаций. Ни один другой выпуск не сумел так же заинтересовать. Даже, скорее, напротив: каждая последующая часть вызывала скорее разочарование, нежели какие-то восторженные чувства.

Геймплей

Для портативной игры, наверное, идеальный. Разделение на миссии удобно, управление понятное, задания вот только не очень интересные, но сюжет в целом это компенсирует. А еще здесь можно цеплять к противникам воздушные шарики и отправлять их на базу! Нелепо, но очень забавно.

Графика

Особое впечатление произвели интерактивные комиксы, которые выступают здесь вместо полноценных роликов на движке (хотя и им нашлось место). Потребовалось много лет, чтобы сделать эти комиксы действительно интересными и, наверное, удобными. Никаких загрузок, только картинки. Лепота!

Общее впечатление

Оценивать Peace Walker как номерного представителя сериала бессмысленно. А как портативное ответвление это чуть ли не идеальная игра, которой не хватает, может быть, лишь разнообразия сюжетных миссий. В остальном же просто грех жаловаться – ничего лучше придумать, кажется, просто невозможно.

8.0

Александр Устинов



СТАТУС: Главный редактор диска

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Очень люблю «Метал Гир» – за бред и гениальность, этим бредом рожденную. Но Кодзиме все-таки надо было остановиться, когда было время. То, чем обернулись в итоге события MGS4, повергло в печаль, я разочаровался в Солиде Снейке. Поэтому первая часть – любимая в плане сюжета, третья – в плане геймплея, а вторая – просто замечательная.

Геймплей

Сплав моего любимого Snake Eater с микроменеджментом из Portable Ops – ровно то, чего я и хотел. Не без упрощений, зато идеально для PSP. Есть возможность проходить миссии в со-ор, вдобавок – целая прорва необязательных заданий. Очень понравились элементы QTE в комикс-заставках.

Графика

Наверное, лучшей картинки из PSP выжать уже не получится. Прекрасно здесь абсолютно все – начиная графикой и заканчивая комиксными заставками. В общем, нареканий не имею ни по одному из пунктов. Peace Walker – ориентир для всех разработчиков.

Общее впечатление

Идеальный Metal Gear для портативной консоли. Удобный и интересный. Чтобы пойти дальше «идеальной» оценки, надо только регулярно бить Кодзиму дубиной, чтобы он перестал уже баловаться с бредом. А летающие поющие Метал Гиры – это уже больше чем бред, я уже устал смеяться (умиляться, плакать) над таким «артхаусом».

10

Игорь Сонин



СТАТУС: Главный редактор дружественного издания

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Прошел до конца все игры сериала Metal Gear Solid и несколько наиболее приличных «просто Metal Gear». Продолжительное время был главным фанатом сериала в редакции «Страны Игр». И сейчас продолжаю питать к MGS нежные чувства. Высшим достижением считаю Sons of Liberty вообще и ее концовку в особенности.

Геймплей

За вычетом некоторых упрощений – очень похоже на «большие» Metal Gear Solid. Между стелс-миссиями – целая мини-игра SimOuterHeaven со строительством собственного металгира. По обоим направлениям – большой шаг вперед по сравнению с Portable Ops: стелс и менеджмент наконец-то не мешают друг другу.

Графика

По меркам PSP – нереальная. Ощущения такие же, как от Snake Eater на PS2: «Ветхая старушка-консоль выдает такую красотищу?!» В то же время, ощутимо не хватает роликов на движке, которые давно были значимой частью любой игры сериала. Видимо, на лицевую анимацию силенок PSP все-таки не хватило.

Общее впечатление

Если ждать «настоящий Metal Gear» – разочаруешься. Если ждать отличную портативную игру – ее и получишь. Первые несколько уровней я все думал, когда же начнется «нормальный» Metal Gear? Он не начался. И сразу стало понятно: перед нами не «нормальный», а «другой», «портативный» Metal Gear. И все сразу встало на свои места.

9.0

Андрей Загудаев



СТАТУС: Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Игры Хидео Кодзимы – как анимационные ленты Pixar или фильмы Джеймса Кэмерона: всегда вне конкурса и заслуживают отдельного суда. Их можно не любить, но не восхищаться ими невозможно. Трепетные чувства к сериалу питаю вот уже 12 лет – стоило лишь увидеть диск с японской версией MGS на прилавке.

Геймплей

Peace Walker логичнее было бы назвать Portable Ops++. Нет никаких революций или заметных изменений. К кооперативным режимам и возможному совместному прохождению игры я отношусь довольно прохладно: MGS был и останется для меня игрой одиночной, личной.

Графика

Самая красивая на PSP. Никогда, ни одна игра для портативной консоли не выглядела так шикарно. Картинка совсем немногим уступает по качеству проработки последним играм для PS2. И очень здорово, что первыми, кто смог выжать из портативной консоли все соки, стали Кодзима и его команда.

Общее впечатление

Самую главную игру для PSP, по иронии судьбы, едва ли язык повернется назвать самой лучшей. В метро в новый MGS не поиграешь – приходится постоянно отвлекаться на очередной сюжетный ролик, да и аккумулятор у PSP не столь хорош, чтобы выдержать пару десятков часов безостановочной игры.

9.0

ПОСТ-ОБЗОР

SPLIT/SECOND: VELOCITY

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

8.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
racing.arcade
Зарубежный издатель:
Disney Interactive
Российский издатель:
ND Games (ПК)
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры» (консоли)
Разработчик:
Black Rock Studio
Количество игроков:
до 8
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.splitsecondvideogame.com
Страна происхождения:
Великобритания

Рецензию ищите
в №11 (308)

Пост-обзор

Split/Second многое обещала и многое дала. Однако вот какая странность: вскоре после выхода игры в онлайн-сервисах появились скачиваемые «аддоны», предлагающие за деньги разблокировать все доступные машины. Казалось бы, что здесь такого? А вот что. На деле эти DLC – своего рода платный патч, необходимый всякому онлайн-игроку, не желающему морочиться с прохождением карьерного режима. Штука вся в том, что такое понятие, как разделение гонок по классам, авторам Split/Second неведомо. Новичок обречен.

Текст и звук на русском языке





Пост-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ SPLIT/SECOND: VELOCITY ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ГОНЩИКИ

Юрий Левандовский



СТАТУС: Оператор «Звезды Смерти»

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Wipeout HD, Burnout, Flatout

Всегда интересовался необычными аркадными гонками, был фанатом Revolt. Сразу же, с первой части, заболел Burnout'ом. Очень люблю сериал FlatOut, за его безбашенность и схожесть со старой доброй Destruction Derby, за которой было проведено много часов в детстве. Не люблю Mario Kart.

Геймплей
Интересная идея отлично сочетается с адекватной физикой, делая каждый заезд напряженным и интересным. Никогда не знаешь, что будет через три поворота, уронит ли кто-нибудь просто бочку с взрывчаткой или изменит маршрут целиком. Особенно стоит отметить дизайн трасс – он божественен.

Графика
Отличные световые эффекты, великолепные разрушения, очень много внимания уделено графическому оформлению трасс. Придраться к чему-либо в Split/Second весьма сложно, разве что машинки выглядят довольно блекло да аварии после Burnout совсем не красивые. Но как только рушится очередное здание, об этом снова забываешь.

Общее впечатление
Все было бы великолепно, если бы не ужасающе унылая карьера. Вроде бы, есть спасительный онлайн, но и тут ждет разочарование: машины надо открывать все равно в сингле, а без конкурентоспособной тачки в Сети делать нечего. Вот и выходит, что и поиграть хочется, и разработчиков прибить.

8.0

Александр Устинов



СТАТУС: Главный редактор диска

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Burnout 3: Takedown

Люблю третью часть Burnout, чуть меньше – четвертую, быстро устал от Paradise. Участвовал в бета-тестировании мультиплеера Blur – понравилось. Правда, в полную версию так толком еще и не играл. На самом деле я не такой уж большой поклонник жанра car combat, предпочитаю больше классические гонки.

Геймплей
Великолепная механика, приятная физика, интересные режимы и потрясающий дизайн трасс. Вроде бы, все здорово, ан нет. Абсолютно пустой одиночный режим и совершенно непродуманный мультиплеер топят все достижения, превращая игру в технодемку, за которой можно разве что посидеть вечерок-другой.

Графика
Самая сильная сторона игры. Отменная интерактивность, хорошая работа с цветом, феерия спецэффектов. Прекрасное визуальное оформление всего, начиная меню и заканчивая самой гонкой. Расстраивают только незрелищные повторы «управляемых катастроф» Power Play и отсутствие повторов самой гонки.

Общее впечатление
Split/Second мне очень напомнил ситуацию с The Club, когда прекрасную идею похоронили тем, что всего лишь должным образом не украсили. После пары вечеров остается только пустота – играть становится просто-напрасно скучно, и концепция с красивой картинкой уже не спасают.

7.0

Артём Шорохов



СТАТУС: Редактор консольного раздела

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Burnout Paradise, FlatOut: Ultimate Carnage

Всегда любил не просто «гонки», а «гонки в экстремальных условиях». Ведь само по себе виртуальное вождение – сродни файтингам, интересно немногим. А когда есть перчинка, соревнование по вождению тут же превращается в «боевик на колесах» – жаль, зачастую класса «Б». Но бывают и блокбастеры.

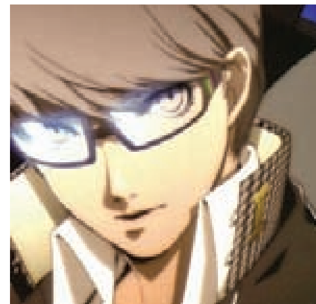
Геймплей
Игра изящно выстроена вокруг одной-единственной свежей идеи, которой здесь подчинено буквально все. Беда для меня только в том, что столь агрессивная гонка никак не поощряет агрессивное же вождение. После Burnout и FlatOut хочется как следует потолкаться с соперниками, но увы.

Графика
Картинка яркая, стильная, но чрезмерно «стерильная». Понимаю, что такова задумка и придираться не стоит, но машинки и город воспринимаются пластмассовыми, даже бумажными. Управляемые катастрофы и вообще острые моменты игры почти никак не смакуются, и из-за этого Split/Second стерильна еще и эмоционально.

Общее впечатление
Очень, очень, очень классная игра из тех, что включаешь на часок после работы, когда ни сил, ни эмоций, ни внимания ни на что «серьезное» уже не хватит. Если же попытаться «пройти» Split/Second запоем, пожалуй, быстро надоест. Да и с онлайном ситуация двусмысленная.

8.5

Александр Антонов



СТАТУС: Выпускающий редактор DVD

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Burnout 4 Revenge Pure, серия Ridge Racer

Любовь к жанру началась с вышедших в середине 90-х Death Race и Ignition. С тех пор стараюсь не пропускать сколько-нибудь значимых представителей. Среди вышедших за последние годы игр, наибольшее время провел за онлайном Ridge Racer 7. Сейчас оказался затянутым в онлайн Split/Second.

Геймплей
Разработчики сделали удачный ход, уйдя от привычных бонусов на треке в сторону ловушек, установленных в конкретных местах. Знание трасс теперь играет еще большую роль, причем поможет не только избегать этих самых ловушек, но и более эффективно и своевременно использовать их против оппонентов.

Графика
Нехватка в моделях полигонов с лихвой компенсируется потрясающим дизайном. Дизайн трасс – одно из главных достоинств игры, в том числе, с графической точки зрения, они получились очень атмосферными. А возможность менять облик трасс по ходу гонки раскрывает их по-новому с каждым следующим кругом.

Общее впечатление
В Split/Second все подчинено единой концепции телешоу – от построения одиночного режима, выполненного в виде телевизионных эпизодов, и заканчивая системой ловушек на трассе. Это подкупает, пусть даже кое-где страдает реализация, а над некоторыми идеями стоило подумать еще немного.

8.5

PC
PS3
XBOX 360

7.5



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, PC
Жанр:
shooter.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
до 4 (co-op), до 16
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.lostplanet-thegame.com
Страна происхождения:
Япония

Рецензию ищите **в №12 (309)**

Lost Planet 2

Пост-обзор

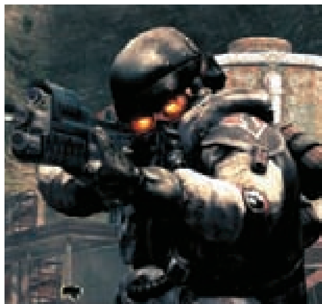
В каком направлении развивается сериал Lost Planet 2, понять сложно. Если в первом выпуске был более-менее увлекательный однопользовательский режим, то в сиквеле играть одному скучно, грустно, сложно и невыгодно. Проходить не самую интересную сюжетную кампанию в компании друзей значительно веселее, но только если друзья привыкли метко стрелять и вообще действовать вместе, сообща. Другое дело – обычный мультиплеер с боевыми роботами и гигантскими механизированным акридами, где сплошь одно веселье и много думать, в общем-то, не надо. Там все как заказывали: красивые карты, удачно расставленные контрольные точки, множество всякой техники и, главное, возможность карьерного роста. Вероятно, именно это и привлекло внимание японских геймеров, благодаря чему версия для PS3 (имеющая несколько технических недостатков) даже успела побывать на первом месте в топе продаж. Но что думают об игре наши эксперты? Им слово!

Пост-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ LOST PLANET 2 ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ КОЛОНИЗАТОРЫ

Андрей Загудаев



СТАТУС: Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Gears of War

Первая Lost Planet, несмотря на некоторые шероховатости, мне понравилась: там можно было одновременно вытаптывать в снегу тропинки и отстреливаться от назойливых инопланетных тварей, акридов. Все это чем-то напоминало «Нечто», фильм Джона Карпентера, который я очень люблю.

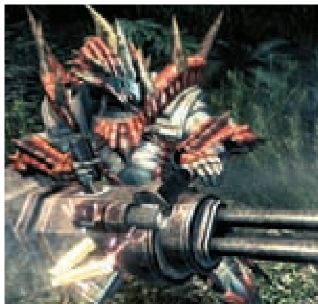
Геймплей
Не сыскать в этом году игры более безликой и одновременно настолько увлекательной, чем LP2. Пугающий дизайн миссий, идиотский AI компьютерных коллег, странный сюжетный режим и... прекрасный мультиплеер. За ночные командные рейды с тройкой таких же охотников на инопланетян Capcom можно простить многое.

Графика
Кинематографические заставки сначала настраивают на оптимистичный лад: все выглядит богато и красиво. Но уже через несколько минут начинаешь замечать, что в Lost Planet 2 опрятные модельки героев и живописные декорации в одном кадре запросто могут встретиться с ужасными спецэффектами.

Общее впечатление
Lost Planet 2 похожа на дебютную полнометражку неумелого, но жаждущего славы молодого режиссера: на каждую интересную идею здесь приходится по несколько геймплейных «обвалов». Вместо сиквела мы получили игру, больше напоминающую сделанную на коленке «тотальную конверсию».

5.5

Евгений Закиров



СТАТУС: Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Lost Planet: Extreme Condition

Внимательно слежу за всем, что выпускает Capcom, будь то шутеры от третьего лица или файтинги. Приобрел первую Lost Planet сразу после выхода, но одолел лишь год спустя – показалась скучной. Кооперативные шутеры до недавнего времени недолюбливал, Lost Planet 2 же стала приятным исключением.

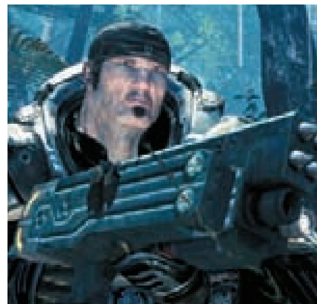
Геймплей
После выхода первого обновления жаловаться на что-либо бессмысленно: все серьезные недочеты исправили, а с теми недостатками, что остались, ничего уже не поделаешь. Например, структуру уровней никак не изменишь, и это обидно. Возможно, DLC дополнят кампанию, но в Capcom это не подтвердили.

Графика
Все классно: красивые погодные эффекты, внушающие страх гигантские акриды, крутая техника вообще и боевые роботы в частности. «Коридорные» уровни, впрочем, совсем плохие: некрасивые текстуры, одинаковые комнаты и прочее – ну просто беда! Хорошо, что их не так уж много.

Общее впечатление
Невзирая на все недостатки, вот уже месяц как играю в Lost Planet 2. Кампания надоела сразу, хотя время от времени приходится к ней возвращаться – надо помочь друзьям. А так – все внимание классическому мультиплееру. Там можно кататься на акридах! Ездить в танке! В общем, весело.

8.0

Артём Шорохов



СТАТУС: Редактор раздела видеоигр

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Gears of War, Borderlands

Домашний Xbox 360 я купил ради Gears of War и ради нее же любимой подключился к Live. А вот сразу после случилась Lost Planet, от которой никто не знал чего ждать. На всякий случай заказал коллекционку и честно постарался игру полюбить. Не вышло. Слишком она «капкомовская». Говорите, в сиквеле сделали ставку на co-op? Второй шанс!

Геймплей
Формально все, вроде, то же, но уже совсем-совсем не так же. Lost Planet 2 – вовсе не сюжетный шутер о противостоянии Героя и Врагов, здесь ничегошеньки не осталось от классической схемы. Больше всего сюжетная кампания напоминает гирсовскую «Орду», где надо не сидеть в осаде, а прорываться к выходу с локации.

Графика
Не могу относиться к графике Lost Planet 2 ровно: все портит анимация. То есть, сама-то картинка ничем особенно не пугает, чаще даже нравится, но движения персонажей-людей (акриды как раз хороши) беспощадно заставляют вспоминать всевозможные трехмерные MMO.

Общее впечатление
Главное – пережить первое (отталкивающее) впечатление и научиться правильно воспринимать игру. Ведь если не судить Lost Planet 2 как еще один шутер с видом сзади, а постараться взглянуть на нее незамутненным взором, запросто можно угадать очертания какого-то нового жанра...

7.0

Александр Солярский



СТАТУС: Режиссер видеомонтажа

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Lost Planet 2, Battlefield: Bad Company 2

Первый визит на E.D.N. III случился не во время. К тому моменту, когда игра оказалась в моих руках, многопользовательских баталий на заснеженных просторах практически не велось, поэтому мне пришлось ограничиться одиночным забегом по сюжетным миссиям. Однако это оказалось настолько увлекательным, что вторую часть я уже ждал с нетерпением.

Геймплей
Главной ценностью здесь являются сражения с гигантскими боссами уровней. Завалить совместно агрессивно настроенного жука, размером со стадион, пробежать спринтом череду локаций, чтобы сразиться с очередным гигантом вновь – вот то, из чего состоит сюжетный режим. В мультиплеере же действуют давно известные правила командных игр.

Графика
Движок Resident Evil 5 в очередной раз доказывает, что способен справиться не только с красивыми взрывами и детальной лицевой анимацией, но и с масштабностью происходящего тоже. В динамике LP2 неизменно радует глаз, главное – не заострять внимание на прорисовке фонов: там – растянутая текстура.

Общее впечатление
LP2 не стоит покупать тем, кто надеется на «продолжение» или просто хочет увидеть знакомых персонажей. Старого мирка больше нет, теперь перед нами огромная арена со всеми вытекающими: зарабатываем очки опыта, покупаем персонажу новые дразнилки, злим оппонентов. Это действительно весело!

8.5

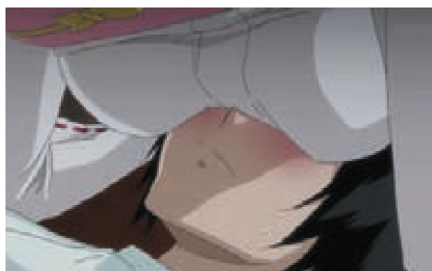
Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

116
Банзай!

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:
Летний аниме-сезон 2010
Ookami-san to Shichinin no Nakama-tachi
Mitsudomoe
Seitokai Yakuindomo



120
Titsbuster

Зажмурьте глаза, уведите детей, предъявите паспорт – в погоне за теплым и мягким Бен Хорни не остановится ни перед чем! Каких подружек предпочитают японские геймеры, чьи прелести взволновали Европу, есть ли секс в соседней галактике?

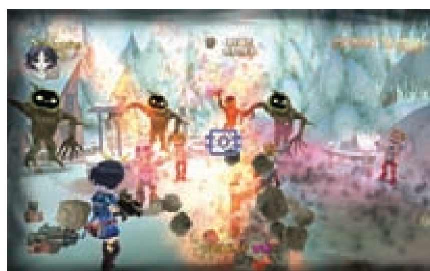
В этом номере:
Memories Off: Yubikiri no Kioku



108
Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:
Rock of Ages
Dragon Quest Wars
Tales in a Box
Zombie Panic in Wonderland



112
Домашнее видео

В этой рубрике речь идет не об отдельных произведениях того или иного рода, а о целых вселенных, благодаря кинематографу, комиксам, литературе, играм и телесериалам, ставшим самостоятельными явлениями современной культуры. Мы знакомим вас с историей этих популярнейших миров, их космогонией и мифологией, а заодно подсказываем, с чего начать

В этом номере:
Спиди-гонщик
Последний самурай





114
Speech Bubble

Комиксы, или графические новеллы, популярны в разных странах, а последнее время завоевывают все больше поклонников и в России. По их мотивам снимаются отличные фильмы и делаются очень даже неплохие игры. Мы знакомим вас с этим волшебным миром.

В этом номере:
The Sword



ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**



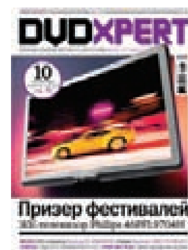
6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**



6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**



6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**



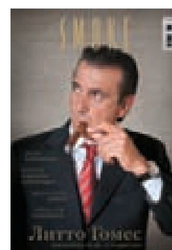
6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**



6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**



6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**



6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



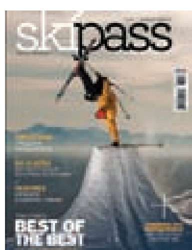
6 номеров **1040 руб.**
12 номеров **1880 руб.**



6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**



6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**



только на сайте

2 номера **284 руб.**

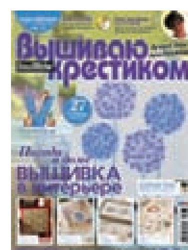


только на сайте

4 номера **556 руб.**
8 номеров **1008 руб.**



6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**



6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**



6 номеров **450 руб.**
13 номеров **975 руб.**



6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**



6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**



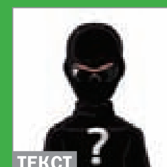
6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Бесконечный холст

Просто и доступно о лучших вебкомиксах



ТЕКСТ
Иван Костин

› Hark! A Vagrant

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Кейт Битон (Kate Beaton)
Онлайн:
www.harkavagrant.com
Выходил:
с 2006 года

Словно живое опровержение утверждения о том, что иметь историческое образование – это скучно, Кейт Битон уже который год подряд демонстрирует всему Интернету, что многие из нас имеют не вполне верное представление об истории и классической литературе. Ее комикс касается разнообразнейших тем, начиная с неоправданно забытых исторических деятелей (правда, в первую очередь канадских, – сказывается национальная гордость) и их взглядов на свою неоправданную забытость, и заканчивая разнообразнейшими малоизвестными причудами знаменитых писателей и ученых.

Именно поэтому Никола Тесла подобен рок-звезде, неприступный среди сходящих по нему с ума дамочек, Джейн Остин отбивается от читательниц, желающих получить еще что-нибудь про «этого восхитительного лапочку мистера Дарси», а двое стереотипных подростков из стереотипных детективных романов для (и про) подростков разгадывают таинственные происшествия методом научного тыка (и ненаучного курения травки).

Единственными объективными недостатками данного комикса можно счесть его специфическую тематику – многие шутки будут непонятны тем, кто не знаком с историей освоения и развития Канады, хотя автор и пытается восполнить пробелы в образовании аудитории – и изрядно варьирующееся качество рисунков. Тем не менее, в рамках общего ликбеза (а также как средство поиска свежих шуток про супругов Кюри) Hark! A Vagrant наверняка придется ко двору практически любому читателю. **СИ**







Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

› Rock of Ages

XBLA, PSN, PC АНОНС

Жанр: strategy | **Издатель:** Atlus | **Разработчик:** ACE | **Дата выхода:** II квартал 2011 года

После выхода файтинга Zeno Clash горячие чилийские разработчики из ACE наверняка задумались: «Вот заставили мы игроков мутузить всяких странных личностей; дело вроде бы правое, да и людям нравится, но не сложится ли о нас теперь мнение как о кровожадных маньяках?» Потому их следующая игра и показывает, как горячо они на самом деле любят искусство во всем его стилевом разнообразии. И делает это наилучшим методом – позволяя крушить дома и подминать народ гигантским валуном в антураже рококо или романтизма.

Конечно, в простом садизме смысла было бы мало – мы бы получили лишь вульгарное шоу в духе Pain. Основная цель игроков состоит в том, чтобы именно не допустить вражеский камень к своим воротам. Для этого им нужно будет расставлять на его пути фортификации и живых юнитов, способных помешать продвижению валуна, либо сбить его с узкой поверхности уровня. Разработчики резонно сравнивают Rock of Ages с играми жанра tower defense, с одной оговоркой: вместо орд монстров против защищающегося выступает один-единственный булыжник Апокалипсиса. Атакующий может лишь слегка отклонить курс несущегося под горку валуна, поэтому уклониться от расставленных ловушек будет непросто. Гораздо большую власть над ним имеет физика – игрокам, привыкшим иметь полную власть над своим персонажем, придется нелегко.

В мультиплеере двум товарищам удастся вместе утолить страсть тотального разрушения. Кампания же последовательно пройдется по различным стилям классического искусства, уделив каждому по уровню.

Алексей Косожихин



Вверху: Каждый уровень по структуре напоминает симметричный серпантин.



Вверху: Расставляя преграды, игроку придется уложиться в некоторую сумму.



У толпы пейзан против огромного камня шансов мало, но их хоть не жалко.

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр
- Family Feud, 251 Мбайт, $9.99
- inFamous, 6.9 Гбайт, $29.99
- Groovin' Blocks, 345 руб.
- Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge, 1.2 Гбайт, 345 руб.
- Gundemonium Collection, 1.2 Гбайт, $14.99

Демоверсии
- LEGO Harry Potter: Years 1-4, 743 Мбайт

Дополнения
- PAIN – Sergeant Jay Character, 100 Кбайт, $0.99
- Clash of the Titans – Zeus' Challenge Pack, 70 руб.
- Buzz! – '90s Quiz, £3.99
- MotoGP 09/10 – MotoGP Class Content, 777 Мбайт, бесплатно
- Aliens Vs Predator – Bughunt Map Pack, 416 Мбайт, 205 руб.
- Just Cause 2 – Rico's Signature Gun, 35 руб.
- Just Cause 2 – Tuk Tuk Boom Boom, 2 Мбайт, бесплатно
- Skate 3 – Danny Way's Hawaiian Dream, 106 Мбайт, 223 руб.
- SBK X: Superbike World Championship – Legends, 345 руб.
- ModNation Racers – Sweet Tooth Pack, 100 Кбайт, 60 руб.
- Dragon Age: Origins – Leliana's Song, 439 Мбайт, 240 руб.
- Call of Duty: Modern Warfare 2 – Resurgence Pack, 346 Мбайт, 490 руб.
- Tiger Woods PGA Tour 11 – Riviera CC, £3.99
- Tiger Woods PGA Tour 11 – The Highlands, £6.29
- Tiger Woods PGA Tour 11 – The Emerald Dragon, £6.29
- Tiger Woods PGA Tour 11 – River Course at Blackwolf Run, £6.29
- Tiger Woods PGA Tour 11 – Waialae CC, 185 Мбайт, £6.29
- Way of the Samurai 3 – Accessory Set, 102 Кбайт, бесплатно
- Agarest: Generations of War – Additional PP+, 240 руб.
- LittleBigPlanet – Marvel Level Kit, 1 Мбайт, 170 руб.
- LittleBigPlanet – Marvel Costume Kit 1 (Daredevil, Doctor Octopus, Iron Man, Mystique, Thing), 1 Мбайт, 205 руб. или 70 руб./шт.
- LittleBigPlanet – Sacktue of Liberty Costume, 1 Мбайт, бесплатно
- Super Street Fighter IV – Super Classic Pack, 100 Кбайт, 140 руб.
- Fat Princess – Fat Roles Expansion Pack, 100 Кбайт, 170 руб.
- DJ Hero – Dance Party Mix Pack (Lady Gaga «Poker Face» vs Duran Duran «Girls On Film», Pussycat Dolls «Buttons», Rihanna «S.O.S.»), 41 Мбайт, £6.29
- Rock Band – Nickelback Pack 01 («Burn It To The Ground», «Figured You Out», «Never Again», «Rockstar», «Photograph», «This Afternoon»), 196 Мбайт, £4.99 или £0.99/шт.

› Dragon Quest Wars ★★★★☆

DSiWare КЛАССИКА

Жанр: strategy.turn-based | **Издатель:** Square Enix | **Разработчик:** Intelligent Systems | **Размер:** 85 блоков | **Зона:** ALL | **Цена: 500 Nintendo Points**

Авторы Advance Wars и Fire Emblem сделали стратегию для Nintendo DSi на основе успешнейшей линейки RPG от Square Enix – дьявольская смесь! К DQW приложили руку и сами «отцы» сериала – его создатель Юдзи Хории, дизайнер Акира Торияма и бессменный композитор Коити Сугияма!

DQW радует яркими и сочными цветами, знакомой фанатам сериала музыкой и любимыми монстриками. Игра напоминает шахматы: на квадратном поле «в клеточку» выстраиваются бойцы нескольких типов с уникальными возможностями. Задача: победить противника либо пробраться на его базу. На этом сходство с шахматами не заканчивается – в Wars нет карьеры, лишь небольшой туториал на десять уровней. Главное занятие – это битвы с друзьями и по WFC, либо дуэли с AI. На выбор есть несколько полей с разными условиями и режимы Versus и Survival. Баланс в игре отлично выдержан – оцените его самостоятельно в онлайновых боях с системой рейтингов и битвами против случайных игроков (до четырех человек одновременно).

Алексей Никитин

Внизу: Набираем отряд. Можно сгенерировать случайную команду или заставить AI биться с самим собой.



Внизу: Управление – только стилусом: схватите подчиненного, перекиньте на нужное поле и дайте карточку атаки, указав цели.



Внизу: Начало боя. Недостающих игроков заменит AI, не уступающий по смекалке живым оппонентам.



› Tales in a Box: Hidden shapes in perspective! ★★★★☆

DSiWare НОВИНКА

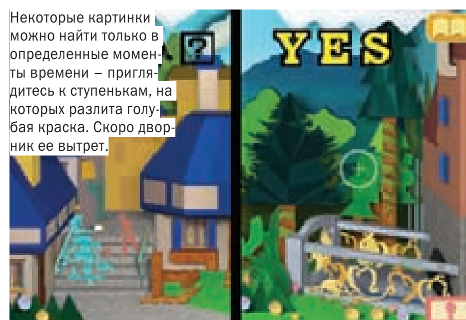
Жанр: special.puzzle.3D | **Издатель:** Nintendo | **Разработчик:** Good-Feel Inc. | **Размер:** 77 блоков | **Зона:** ALL | **Цена: 500 Nintendo Points**

Одна из самых необычных игр в DSi Shop – «Сказки в коробке» – продемонстрировала нам потенциал будущей 3DS еще до ее выхода. Игра отслеживает положение головы игрока с помощью камеры DSi и меняет перспективу в игре в зависимости от угла зрения. Вы смотрите на экран и видите сказочный мир с картонными персонажами, домами и природой. Стоит изменить ракурс – и вот вы уже заглядываете за дом или под мост через реку, а ранее непонятные узоры складываются в знакомые формы. На каждом уровне (а их достаточно) нужно найти отдельные буквы, из которых получится слово, позволяющее продвинуться дальше по сюжету. Кроме того, можно отыскать силуэты людей и предметов – такое занятие сильно повышает реиграбельность TiaB.

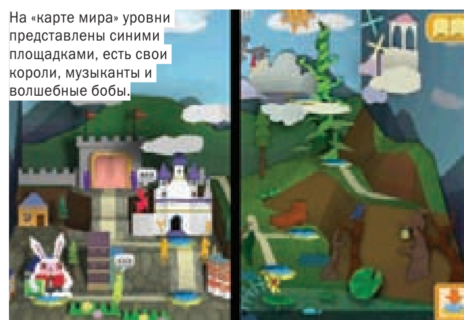
Вы точно захотите продемонстрировать игру всем друзьям – эффект 3D впечатляет. Правда, могут возникать проблемы с распознаванием лица, но со временем вы научитесь их избегать, тем более что настройка камеры доступна в любой момент. Главное – используйте контрастирующий фон.

Алексей Никитин

TALES IN A BOX ПРОДЕМОНСТРИРОВАЛА НАМ ПОТЕНЦИАЛ БУДУЩЕЙ 3DS ЕЩЕ ДО ЕЕ ВЫХОДА.



Некоторые картинки можно найти только в определенные моменты времени – приглядитесь к ступенькам, на которых разлита голубая краска. Скоро дворник ее вытрет.



На «карте мира» уровни представлены синими площадками, есть свои короли, музыканты и волшебные бобы.

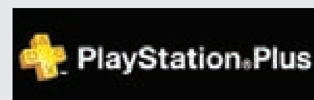
Новости

Алексей Косожихин

В центре цифрового распространения компьютерных игр Steam прошла ежегодная летняя распродажа Perils of Summer. Несколько сотен игр продавались по смешным даже для наших геймеров ценам, а на избранные продукты действовала особая однодневная скидка. Если же вам по какой-то причине пришлось пропустить этот праздник опустошения кошельков, то не расстраивайтесь – под Рождество распродажа повторится.



В мире состоялся запуск платного дополнения к PlayStation Network под незамысловатым названием PlayStation Plus. За небольшую плату подписчики получают раз в месяц определенный набор бесплатных игр и скидок на платный контент. А в честь запуска оформившим годовую подписку покупателям полагаются подарки: американцам – три дополнительных месяца сервиса, а европейцам – бесплатная копия хита LittleBigPlanet. К сожалению, на территории России PlayStation Plus появится еще не скоро.



Castlevania: Harmony of Despair, истинный наследник сериала, уже этим летом выйдет на Xbox Live Arcade в линейке Summer of Arcade. Но владельцам консоли от Sony рано расстраиваться – продюсер игры Кодзи Игараси признался, что выход Castlevania: Harmony of Despair на PlayStation Network имеет некоторые шансы состояться. «Сейчас я концентрируюсь на Xbox Live Arcade, – заявил он на E3. – Я надеюсь, что игра хорошо продастся, в этом случае мы сможем думать и о PSN».



13-й ежегодный Фестиваль Независимых Игр начал принимать заявки на участие. Он состоится в марте следующего года во время выставки GDC в Сан-Франциско. К списку номинаций добавится «Лучшая игра для мобильных устройств». Прием заявок завершится осенью, а в январе будут объявлены списки финалистов.

Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр

- Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge, 1 Гбайт, 800 MP
- Blacklight: Tango Down, 704 Мбайт, 1200 MP
- Ancients of Ooga, 63 Мбайт, 800 MP
- Puzzle Quest 2, 411 Мбайт, 1200 MP
- RISK: Factions, 772 Мбайт, 800 MP

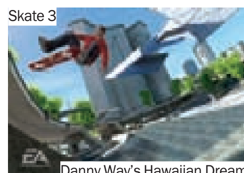
Дополнения

- Worms 2: Armageddon – Battle Pack, 31 Мбайт, 400 MP
- Mass Effect 2 – Aegis Pack, 20 Мбайт, 160 MP
- Dragon Age: Origins – Leliana's Song, 471 Мбайт, 560 MP
- MotoGP 09/10 – MotoGP Class Content, 675 Мбайт, бесплатно
- Skate 3 – Danny Way's Hawaiian Dream, 117 Мбайт, 560 MP
- Toy Soldiers – The Kaiser's Battle, 77 Мбайт, 400 MP
- Super Street Fighter IV – Super Classic Pack, 124 Кбайт, 320 MP
- Tiger Woods PGA Tour 11 – Waialae CC, 184 Мбайт, 800 MP
- DJ Hero – Dance Party Mix Pack, 36 Мбайт, 640 MP
- Rock Band – Nickelback Pack 01, 198 Мбайт, 800 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Creedence Clearwater Revival Pack 01, 270 Мбайт, 1600 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Pop 1 Track Pack, 111 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Queen Track Pack, 89 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips – Downloadable Tracks (Nickelback «Photograph», The Marvelettes «Please Mr. Postman», The Temptations «The Way You Do The Things You Do», The Contours «Do You Love Me»), 5 – 111 Мбайт, 160 MP/шт.
- Lips – 3 Doors Down Song Pack («Here Without You», «It's Not My Time», «When I'm Gone»), 315 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.


Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge


Mass Effect 2 Aegis Pack


Dragon Age: Origins Leliana's Song


Skate 3 Danny Way's Hawaiian Dream

› Zombie Panic in Wonderland ★★★★

WiiWare НОВИНКА

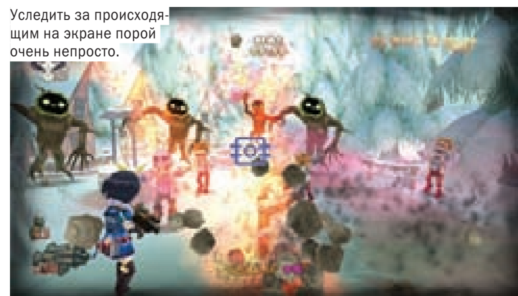
Жанр: shooter.rail | **Издатель:** Akaoni Studio | **Разработчик:** Akaoni Studio | **Размер:** 20 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1000 Wii Points

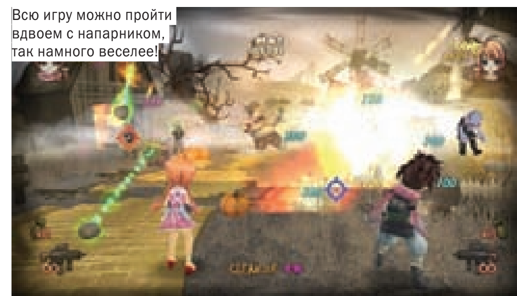
Разработчики видеоигр отлично знают, что отстрел зомби – одно из любимейших занятий любого геймера. Zombie Panic in Wonderland предоставляет нам очередную возможность истреблять толпы живых мертвецов, на сей раз в необычном сказочном антураже. Взяв под контроль одного из семи персонажей (тут есть даже Красная Шапочка и Белоснежка!), игрок отправляется в путешествие по Стране Чудес, уничтожая по пути толпы врагов. Общие принципы геймплея создатели проекта явно черпали из ретро-хита Cabal: используя пульт Wii как указку, игрок расстреливает непрерывно наступающих недругов, а нунчак используется для передвижения протагониста вправо и влево, уклонения от атак и выбора оружия. Интересная деталь: для перехода на следующую стадию требуется не только покончить со всеми зомби, но и уничтожить окружающие объекты; игра даже ведет счетчик разрушений, по которому можно судить о том, сколько еще осталось до завершения этапа. Баланс сложности выдержан отлично: зачистка уровней не доставляет особых хлопот, даже учитывая тикающий в углу экрана таймер, а вот битвы с боссами вынуждают изрядно попотеть и напрячь реакцию. Отдельно стоит похвалить графику – благодаря проработанным декорациям, обилию деталей, красочности картинки и плавной анимации игра, по меркам платформы, выглядит великолепно. Среди других достоинств – неплохой арсенал оружия, разнообразие врагов, а также кооперативное прохождение на двоих. Едва ли не единственный серьезный недуг проекта – однообразие: стрельба быстро утомляет, а чем-то удивить геймера по мере прохождения ZPiW, к сожалению, не в состоянии. Неоднозначен и саундтрек – при достойном качестве он слабо подходит к происходящему на экране.

Zombie Panic in Wonderland сложно порекомендовать каждому владельцу Nintendo Wii. А вот любителям рельсовых шутеров игра наверняка подарит несколько часов удовольствия, особенно учитывая дефицит подобного рода проектов на WiiWare и весьма привлекательную цену.

Захар Бочаров

ИГРОК ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СТРАНЕ ЧУДЕС, УНИЧТОЖАЯ ПО ПУТИ ТОЛПЫ МЕРТВЕЦОВ.


Уследить за происходящим на экране порой очень непросто.


Всю игру можно пройти вдвоем с напарником, так намного веселее!



Битвы с боссами – самые яркие моменты в игре.

Классика

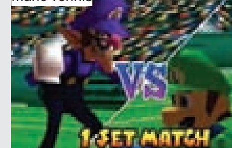
Xbox 360 Games on Demand:

- Frontlines: Fuel of War, 6 Гбайт, 2400 MP
- Fight Night Round 4, 4 Гбайт, 2400 MP
- Ski Doo: Snowmobile Challenge, 3 Гбайт, 1600 MP
- Tomb Raider: Underworld, 7 Гбайт, 1600 MP
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars, 5 Гбайт, 1600 MP

Virtual Console:

- Ufouria: The Saga, NES, 500 WP
- Shadow of the Ninja, NES, 500 WP (USA) / 600 WP (EUR)
- Mario Tennis, N64, 1000 WP


Fight Night Round 4



Mario Tennis

› Shatter ★★★★★

PSN, PC НОВИНКА

Жанр: special.arkanoid | **Издатель:** Sidhe | **Разработчик:** Sidhe | **Размер:** 191 Мбайт | **Зона:** | **Цена: 205 руб.**

Игроку с помощью управляемой платформы и рикошетящего шара нужно разбивать парящие вверху экрана кирпичи. Знакомо? Еще бы – «Арканоиду» уже больше двадцати лет. А Shatter – его очередная осовремененная реинкарнация: с приятной графикой, бодрым электронным саундтреком и физическим движком, востребованным нынче всюду.

Хотя конкретно этой игре физические эффекты пошли на пользу – с помощью специальной кинетической волны можно притягивать и отталкивать предметы. Это вовсе не дает вам (как это может показаться на первый взгляд) абсолютный чит – потому как воздействие происходит на все объекты разом. Сдвинутся и бонусы, и кирпичи (их столкновение с платформой нежелательно); изменится траектория полета шара, что, в свою очередь, тоже не всегда играет на руку. Кроме того, кирпичи даже без вашего участия приходят в движение уже через пару секунд после начала матча – и в этой хаотичной мешанине из блоков, бонусов и порций энергии, необходимых для заряда суперпушки, следить приходится за всем и сразу.

Умение корректировать полет шара с помощью все той же кинетической волны особенно пригождается во время схватки с боссами – этакими персонифицированными миниатюрными головоломками. Добавьте к этому нестандартную геометрию уровней (как вам идея гонять платформу по полукруговой орбите?), кучу режимов (Boss Rush, например), уровней и типов блоков, поддержку мультиплеера (только на PC) и вы поймете, почему Shatter – безусловно лучший «арканоид» на сегодняшний день. Ультимативный убийца времени – как многие другие игры, чей концепт был рожден в эпоху «Тетриса» и «Змейки», он обладает практически неисчерпаемым запасом реиграбельности.

Кстати, в PC-версии, помимо мультиплеера, еще и на парочку игровых режимов больше (только в ней есть Endless Mode и Time Attack) – так что в ситуации «или-или» выбирать нужно именно её.

Сергей Гоцман







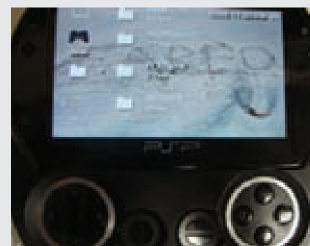
Полностью зарядив полоску энергии в левом верхнем углу экрана, можно истратить ее на суперпушку, зачистив тем самым пол-уровня.

Нелепости

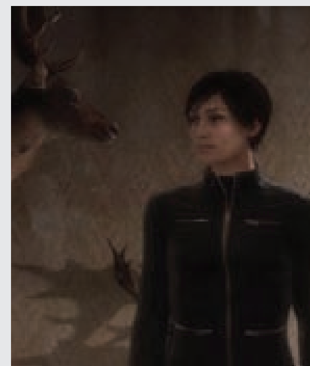
Недавно адвокаты актера Уильяма Шатнера (много лет назад он играл капитана Кирка в сериале Star Trek) связались с Sidhe и попросили перестать разрабатывать игру, эксплуатирующую внешность и имя их клиента. Дело до суда не дошло – оказалось, что адвокаты стали жертвой розыгрыша – кто-то «слил» им шуточную новость в Интернете, где говорилось, что некий новозеландский разработчик собирается выпустить «скин» для Shatter, заменяющий стандартные «кирпичи» на головы их подопечного и переименовывающий игру из Shatter в Shatner.

Новости

Новая прошивка 6.30 для портативной консоли PlayStation Portable преподнесла неожиданный сюрприз. Некоторые владельцы PSP сообщают, что после обновления в игровой директории на консоли появились две подпапки с интригующими названиями PCEngine и NEOGEO. Не исключено, что в одной из следующих прошивок на PlayStation Store для PSP может появиться аналог сервиса Virtual Console с Wii.



Один из создателей Heavy Rain признался, что, скорее всего, нового скачиваемого контента для этого PS3-хита не будет. Изначально Quantic Dream планировала выпустить серию отдельных эпизодов с участием главных героев игры, но в текущий момент все силы брошены на поддержку контроллера PlayStation Move, так что вышедший вместе с игрой аддон Taxidermist, вероятно, окажется не только первым, но и последним.



Dice выпустила дополнение с новым режимом Onslaught для популярного мультиплеерного шутера Battlefield: Bad Company 2. В нем игроки объединяются в отряды и вместе штурмуют базу управляемого компьютером противника, кишащую бесконечно возрождающимися бойцами. Владельцам Xbox 360 DLC обойдется в 800 MP, а для обладателей PlayStation 3 он стоит $9.99.





ТЕКСТ
Эдуард Шиндяпин

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнале «Total DVD»



Blu-ray Лучшее

ДИСК UNIVERSAL PICTURES RUS

ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080з)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл.), DD 5.1 английский, DD 5.1 чешский, DD 5.1 венгерский, DD 5.1 польский, DD 5.1 тайский, DD 5.1 турецкий, DD 5.1 украинский венгерский
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1350 рублей

ФИЛЬМ SPEED RACER 2008, 135 МИНУТ

РЕЖИССЕР:
братья Вачовски
В РОЛЯХ:
Эмиль Хирш, Кристина Риччи, Мэтью Фокс, Джон Гудман, Сюзан Сарандон

БОНУСЫ

Фильмы о съемках (16, 16, 28 и 10 минут)



› СПИДИ-ГОНЩИК

Спиди Рейсер (Хирш) – потомственный гонщик. Он мечтает стать таким же абсолютным чемпионом, как его погибший за рулем болида брат. Очередную победу Спиди замечает владелец одной могущественной корпорации, который предлагает парню подписать выгодный контракт. Тот отказывается, потому что хочет сохранить независимость, и становится жертвой заговора дельцов, пытающихся помешать ему завоевать гран-при.

Жалобы критиков на долгожданное, но так разочаровавшее их творение Вачовски по мотивам культового мультсериала середины 60-х иначе как каприз расценивать не получается. Мол, герои у них бездушные и одномерные, диалоги трещат от безобразных клише, а зеленый экран заменил и декорации (в кадре действительно нет «живых» пространств), и, чего уж там, актеров. Хотя мало кто из писак сетовал на «Детей шпионов», например, позволив Родригесу настрогать целых три части и сделать заявку на новое слово в производстве кино, которое дорого выглядит, но обходится сравнительно дешево. Братья экономить разучились, поэтому вместе с Джоэлом Силвером вбухали в свой проект аж сто двадцать миллионов – вернув лишь треть и в итоге оставшись ни с чем. Зритель не оценил их желания «поиграть в машинки», по ходу дела вступив в состязание за детскую любовь не только с Родригесом, но и с самим Тимом Бертоном. Прянично-леденцовая приманка последнего под названием «Чарли и шоколадная фабрика», видимо, не на шутку раззадорила авторов «Матрицы». Вот только Родригес и Бертон – умелые сказочники, прекрасно ориентирующиеся как в реальном мире, так и в Зазеркалье. Вачовски же, несмотря на вполне «приземленный» дебют «Связь», признаваемый многими их самой стоящей работой, в мире людей неуютно. Они, затворники, продолжают жить и творить в виртуале, воспитывая своих отпрысков яркими, одаренными, амбициозными, но болезненно бледными созданиями, которым подчас невероятно трудно найти себе друзей.



КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Нетрудно понять, почему критики разругали «Спиди-гонщика». Тем не менее, пожертвовав широкой аудиторией, в обмен Вачовски смогли создать идеальное кино для аудитории узкой – тех, кто помнит «то самое» аниме древних времен. Не только «Спиди», вообще все. Мы с Денисом Никишиным от всей души советуем картину всем консольным геймерам старой закалки. И обязательно в HD!

ДИСК

Картинка цветастая и яркая – краски настолько насыщенные, что хочется прищуриться! Никаких цифровых артефактов не видно, разрешение варьируется от очень хорошего до эталонного (взгляните на первые кадры шестой главы). В плане звука претензия к диску всего одна, но существенная, – нет ни единой дорожки без компрессии, что в случае Blu-Ray довольно неожиданно. В условиях отсутствия серьезной конкуренции русский DD 5.1-трек производит отличное впечатление – он мощный, подвижный, нюансированный. Бонусов немного – только четыре рассказа о создании фильма, все с переводом субтитрами. **СИ**

ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **7** | ВИДЕО **9** | ЗВУК **8** | БОНУСЫ **4** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Фильм провалился в прокате, видимо, поэтому такое исполнение – бонусов немного, а дорожек без компрессии нет.



ТЕКСТ
Эдуард Шиндяпин

ДИСК
UNIVERSAL PICTURES RUS, BD50

ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), Dolby TrueHD 5.1 английский, DD 5.1 чешский, DD 5.1 венгерский, DD 5.1 польский, DD 5.1 тайский, DD 2.0 португальский, DD 2.0 турецкий
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1350 рублей



КОММЕНТАРИЙ
АРТЁМ ШОРОХОВ



Один из самых красивых фильмов вообще и вместе с тем – один из лучших о Японии, снятых гайдзинами для гайдзинов. Непосредственно с играми его связать сложно, однако можно положиться на мнение о том, что большинство увлеченных геймеров так или иначе интересуются Страной восходящего солнца. А если нет – вот хороший шанс начать!

› ПОСЛЕДНИЙ САМУРАЙ

ФИЛЬМ
THE LAST SAMURAI 2003, 154 МИНУТЫ

РЕЖИССЕР:
Эдвард Цвик
В РОЛЯХ:
Том Круз, Кен Ватанабе, Тони Голдуин, Коюки, Масато Харада

БОНУСЫ

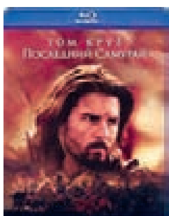
- Аудиокомментарий режиссера
- Видеодневник режиссера (26 минут)
- Рассказы о создании (22, 18, 13, 7, 6, 6 и 5 минут)
- Дополнительные сцены (6 минут)
- Репортаж с японских премьер ленты (7 минут)
- Текст о заповедях бусидо
- Трейлер

Капитан американской армии Натан Олгрен (Круз) зарабатывает на жизнь презентациями новых видов оружия и потихоньку спивается, будучи не в силах совладать с прошлым. Прийти в себя ему помогает контракт с японскими властями, в соответствии с которым он должен обучить регулярные войска, готовящиеся к подавлению самурайского мятежа. В первом же бою его ранят и берут в плен, и несколько следующих месяцев Олгрен проведет в стане вчерашнего врага, проникаясь философией благородных воинов. А кратковременное возвращение в правительственный лагерь, успевший обзавестись чудо-губицами, заставляет его пересмотреть отношение к неравному противостоянию.

«Гладиатор» Ридли Скотта всколыхнул интерес к большому костюмному кино, и одним из его эпигонов стал «Последний самурай» Эдварда Цвика – признанного живописца от кино, тяготеющего к батальному жанру. В свое время критики, посмотрев трейлер, цокали языками в адрес этого в итоге не оправдавшего кассовых надежд колосса, но давились от смеха, завидев заросшего Тома Круза в роли бывалого служаки. Хотя смеяться, в общем-то, не над чем: во-первых, в похожей ипостаси он уже представал в «Рожденном 4 июля». А во-вторых, актер в очередной раз доказал свою исключительную универсальность и умение приспосабливаться к любой роли. Чувственность и ранимость, проглядывающие сквозь его природную самоуверенность и накладные шрамы, оказались как никогда актуальны для роли потерявшего страх, но все еще не рассорившегося с мозгами и сердцем ветерана. Этот мотив способности оставаться человеком в самых невыносимых обстоятельствах носит глубинный, основополагающий для сюжета характер. На поверхности же лежит грустная история смены эпох, приближения страшного, разрушительного двадцатого века с его артиллерией и пулеметами, с которыми луку и стрелам, увы, не совладать.

ДИСК

Трансфер великолепен. Ни сучка, ни задоринки, ни даже едва заметных «жучков». Картинка вылизана до блеска и похвально детализирована. Звук тоже очень хорош, хотя и не всегда так насыщен, как этого ждешь от голливудского блокбастера. Тем не менее моя единственная существенная претензия – отсутствие русского трека в формате последнего поколения. Более 100 минут содержательных видеодополнений – не рекорд, но вполне достаточно для высокой оценки. Все бонусы, кроме аудиокомментария, переведены субтитрами. **СИ**





ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **8** | ВИДЕО **10** | ЗВУК **8** | БОНУСЫ **8** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **8**

Качественная эпическая драма в замечательном издании – претензий к технической части диска никаких.

Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ
Евгений «Redson» Еронин



Сами виноваты, нечего к девушкам приставать.



The Sword

2000-е важны для Image не только благодаря второму рождению их собственной супергероической вселенной. В эти годы издательство фактически превратилось в лидера по количеству хитовых авторских комиксов, что серьезно повысило его авторитет в индустрии. The Sword – одно из наиболее заметных свежих пополнений в их библиотеке.

LOCAL

The Sword
Формат:
24 выпуска, завершен
Время публикации:
октябрь 2007 – май 2010
Сценарист:
Джошуа и Джонатан Луна
Художники:
Джонатан и Джошуа Луна
Издатель:
Image Comics

Этот комикс не стал сенсационным открытием, большие надежды возлагались на него заранее, а авторы, братья Луна, загодя стали если не культовыми фигурами, то по крайней мере теми, кто заслуживает повышенного внимания.

Карьера братьев завязана на сотрудничестве с Image, выпустившим в 2004 году их дебютный комикс, Ultra. В центре истории была личная жизнь титульной супергероини Ультры. Следуя заветам Алана Мура, Луна снабдили комикс журнальными статьями и рекламой, взятыми прямиком из выдуманного ими мира. Даже обложки – и те имитировали глянцевую прессу. Один критик очень метко описал Ultra как «”Секс в большом городе” про супергероев». Такого рода упрощения с одинаковой легкостью могут как привлечь, так и отпугнуть, но что-то общее действительно наблюдается.

Комикс Ultra – яркий и самобытный дебют, но настоящая слава пришла к братьям с запуском Girls. В нем маленький американский городок оказывается отрезан от внешнего мира и подвергается атаке… голых девушек. Эти существа инопланетного происхождения соблазняют мужчин и убивают женщин. Ежедневно умножая свои ряды, они представляют для людей еще большую опасность, чем старые добрые зомби из Walking Dead. Да, синопсис нестандартный, но шок в том, что комикс является не порнографическим трэш-ужастиком, а психологическим триллером, который не стыдно сравнить с творением Роберта Киркмана про живых мертвецов. Здесь опять вся соль в реакции персонажей на происходящий вокруг балаган. Братья оттягиваются по полной, исследуя конфликты полов, доведенные до пограничного состояния. Мужчинам нельзя расслабляться в присутствии «девушек», ведь те моментально завладевают их сознанием, поэтому даже родные и близкие перестают доверять друг другу. Это было бы смешно, если бы не было страшно.

Из этапной работы Girls превратились в амбициозный проект. Планируемые 12 выпусков расширились сначала до 18-ти, а потом и до всех 24-х. Моральные и физические терзания бедного городка отняли у Луна неожиданно большое количество времени и сил, понадобился тайм-аут. Но вместо того, чтобы отвлечься на тихую драму, они создали грандиозный блокбастер, ставший для них новой вершиной мастерства, – The Sword.

The Sword посвящен приключениям студентки Дары Брайтон, после несчастного случая прикованной к инвалидному креслу. Трагедию ей помогает пережить любящая семья, но слишком долго это длиться не может: однажды вечером к ним заходят трое незнакомцев, требующие у отца семейства некий меч. Им не удается ничего из него вытянуть, и они довольствуются жестоким убийством всей семьи, а чудом выжившая Дара находит в подвале дома тот самый меч. Стоит ей дотронуться до него, как все раны затягиваются, и она снова может ходить. Вскоре девушка выяснит: клинок даровал ей нечеловеческую силу. Она может прыгать как Халк и регенерировать быстрее Росомахи. Главное – не отпускать волшебную рукоять.

Отец Дары преподавал в университете, и через одного из его студентов она узнает: папа любил рассказывать аудитории фантастические истории, в которых, похоже, кроется правда о происхождении меча. Отца Дары звали Деметриос, он целых две тысячи лет следил за своими знакомыми полубогами, заставляя их жить среди людей и угрожая расправой, если те вздумают завоевать мир. Один из них уже погиб от руки Деметриоса, но оба его брата и сестра еще живы и способны управлять землей, водой и воздухом. Отныне перед Дарой – вполне конкретная задача: найти убийц и отомстить.

На словах все стройно и привычно, однако Дара живет отнюдь не в Средневековье.



На ковер!

Джошуа и Джонатан Луна не близнецы и даже родились в разное время, с промежутком в три года. Они выгодно выделяются на фоне многих авторов, так как имеют ученую степень по sequential art (официальное название вида искусства, в которое входят комиксы), полученную в Колледже искусств и дизайна Саванны. Кроме авторских работ они занимались рисунком марвеловской мини-серии Spider-Woman: Origin.







Полубоги очень продуманно и эффектно применяют в бою силу контроля над стихиями.



На дворе век информационных технологий, и фэнтези про волшебный меч и благородную месть приходится приспосабливать к современной действительности. Сверхсильная летающая девушка с чудесным клинком, на куски рубящая всех, кто окажется рядом (а она вынуждена отбиваться довольно часто, хоть никому, кроме обидчиков, смерти и не желает), быстро становится «самым опасным человеком на Земле». Обычные люди ее боятся и ненавидят, спецслужбы намерены во что бы то ни стало «поймать и изучить», а она, оставаясь звездой телеэфира, упрямо пытается разыскать злодеев.

Частенько говорят, что комиксы уже сами по себе можно рассматривать как готовые раскадровки для возможных экранизаций. Не согласимся с утверждением в целом, но в случае The Sword оно – правдивее некуда. Братья Луна придерживались законов кинематографа всегда, а в The Sword представили настоящий широкоэкранный экшн. Одновременно с этим Луна кое-что позаимствовали и у манги: зрелищные битвы могут длиться по три выпуска подряд, не надоедая ни на секунду.

По истории также разбросаны флэшбеки из жизни главной героини до трагедии. Воспоминания о семье поддерживают в ней ярость и силу духа. Благодаря тихим семейным сценам комикс воспринимается не только как захватывающий боевик, но и как очень трогательная история. Подобный прием используется не только для вброса новой дозы информации в сюжет, но и ради того, чтобы сблизить читателя с персонажами. И это у Луна получается просто отлично.

Если Girls можно назвать классным комиксом, даже несмотря на неоправданное растягивание сюжета, то The Sword – подлинное торжество формы и содержания, состоявшееся точно по плану. Недавно вышел финальный выпуск, и потенциальные новые читатели окончательно избавлены от необходимости ждать следующую главу по полтора-два месяца. Впрочем, те, кто читал The Sword по мере выхода, в один голос скажут: оно того стоило. **СИ**

НОВИНКИ



THE AVENGERS #1
У Marvel начинается Heroic Age. После эры «мрачных» и «серьезных» историй издательство попытается воссоздать атмосферу красочной и позитивной супергероики. Что забавно, поручили это тому же Брайану Бендису, изменившему облик Мстителей семь лет назад.



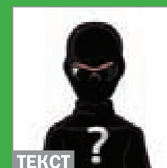
MYSTERY SOCIETY #1
Стив Найлз нет-нет да напишет хороший комикс. Новая работа поправит библиографию спеца по ужасам. Тайные общества, загадочные артефакты, сверхъестественные существа – это мы видели не раз, но когда все сделано так здорово, придираться попросту не хочется.



7 PSYCHOPATHS #1
Британскому художнику Шону Филлипсу, известному по Sleeper, Criminal и Incognito, посчастливилось поработать еще и во Франции. В 2007 году он проиллюстрировал комикс о семи психопатах, которым поручено убить Гитлера. Теперь его издают на английском.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Радик Валентинов

Летний аниме-сезон 2010, часть вторая

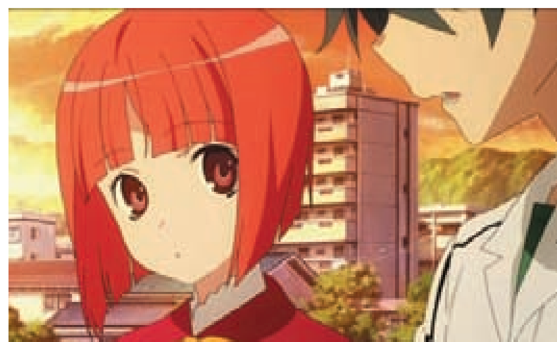
Продолжаем рассказ о новых анимационных сериалах, появившихся в японском телеэфире и в официальных онлайн-трансляциях в течение июля. К числу заслуживающих внимания «постановок с перспективой» можно отнести детективный триллер Shiki, зомби-апокалипсис High School of the Dead и мистические приключения Occult Academy (подробнее о них читайте в предыдущем выпуске рубрики). Сегодня мы остановимся на других аниме разной степени любопытности, обрамляющих в сетке программ вышеназванную тройку лидеров.

Ookami-san to Shichinin no Nakama-tachi

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Ookami-san to Shichinin no Nakama-tachi
Режиссер:
Ёсиаки Ивасаки
Студия:
J.C. Staff
Потенциал:
средний

Тринадцатисерийная романтическая комедия замешана на пародировании раскладов всем известных сказок, вроде историй Золушки, Красной Шапочки или басни Лафонтена о муравье и кузнечике; внешне она изрядно напоминает наш любимый сериал Toradora! и рассказывает о парочке девиц: диковатой боксерше Рёко Оками и крохотной ехидине Ринго Акай, занятых в «Банке Отоги» – школьном кружке взаимопомощи, Конторе по Разруливанию Проблем. «Оками» по-японски означает «волк», «ринго» – «яблоко», «акай» – «красный». Союз волчицы, Красной Шапочки и других фольклорных персонажей в условиях современной старшей школы обещает быть миксом из «Меланхолии Харухи Судзумии» и советской передачи «В гостях у сказки» – даже при условии, что авторы скатятся в сплошную репликацию штампов, смотреть это будет как минимум забавно.











Mitsudomoe

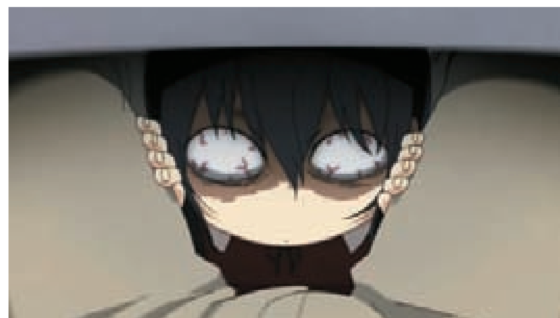
ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Mitsudomoe
Режиссер:
Масахико Ота
Студия:
Bridge
Потенциал:
средний



Молодой учитель Сатоси Ябэ приступает к своим обязанностям, не подозревая, что тройняшки-шестиклассницы Маруи превратят его педагогический опыт в ад. Садистка Мицуба, рано созревшая Футаба и социопатка Хитоха делают все, чтобы превратить сериал в своеобразный японский «Южный парк», лишенный притом явного морализаторства. Mitsudomoe придуман для тех, кто посчитал Hanamaru Kindergarten слишком мягким, а Kodomo no Jikan – слишком похабным аниме: хотя здесь фигурирует хомяк по кличке Сосочки («Теперь моя очередь тискать Сосочки!») и прицельные удары по учительским гениталиям, подается это довольно невинным образом (диалоги пишет мастер своего дела, героини похожи на веселые плюшки, крена в лоликон не наблюдается) и проходит по разряду скорее сомнительных, нежели предосудительных удовольствий.





Seitokai Yakuindomo

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Seitokai Yakuindomo
Режиссер:
Хиромицу Канадзава
Студия:
GoHands
Потенциал:
выше среднего



Сериал-перестройка недавнего Seitokai no Ichizon. Здесь похожий начальный замес: парень по имени Такатоси Цуда получает пост вице-президента ученического совета в бывшей женской школе, где только что ввели совместное обучение, – однако в Seitokai Yakuindomo заметно меньше сахарной романтики и шуток для отаку и больше, скажем так, гимназического юмора самых разных оттенков. Адаптация четырехкадровой комедийной манги строится на слабом знакомстве героинь (у Цуды трое коллег по усовету: деловая колбаса, растяпа и малявка) с особенностями мужской природы и характера. Гэги, большей частью удачные (и меньшей – про менструацию) сыплются один за другим, а об отсутствии романтической линии вспоминаешь только переводя дух где-то в районе финальных титров. Возможно, амурные приключения вплетут по ходу дальнейшего действия – тем лучше.





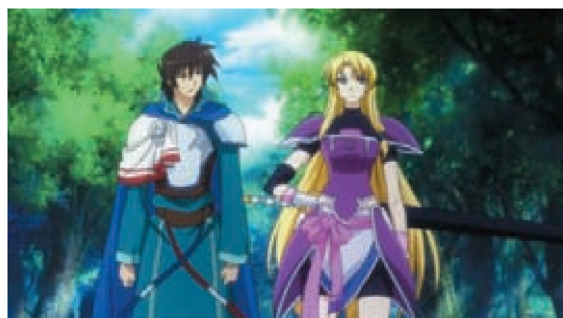
The Legend of the Legendary Heroes

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
The Legend of the Legendary Heroes
Режиссер:
Ицуро Кавасаки
Студия:
ZEXCS
Потенциал:
средний



Тавтологическое название принадлежит аниме, в сюжетном плане едва отличимому от любой среднестатистической фэнтезийной JRPG. Повести, по мотивам которых снят сериал, уже служили основой для PSP-игры, и все признаки игровой вселенной тут налицо: древняя эпическая подоплека с битвами демонов и героев; ленивый, но добрый юноша-феномен в поиске волшебных артефактов минувших эпох; хранящая покой молодого мага прекрасная и прожорливая мечница; опереточный злодей помельче и Большое Зло, просыпающееся где-то неподалеку… По первым двум сериям сложно судить, удастся ли творческой группе студии ZEXCS по-особенному распорядиться доставшейся вселенной, превратив сериал в звезду уровня «Рубак» или «Стального алхимика», или же историю Райнера Люта ждет судьба десятков фэнтезийных аниме второго и третьего эшелонов, незаметно сменяющих друг дружку на телевизионном небосклоне.





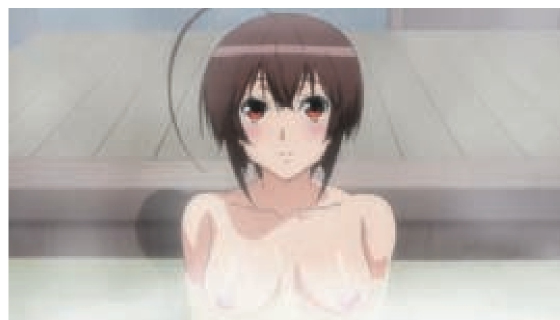
Sekirei: Pure Engagement

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Sekirei: Pure Engagement
Режиссер:
Кэйдзо Кусакава
Студия:
Seven Arcs
Потенциал:
низкий

Прямое продолжение первого сезона, второй потный вал фансервиса. Незадачливый Минато Сахаси, дважды проваливший вступительные экзамены в колледж (не по причине глупости – парень просто пасует в стрессовых ситуациях) встречает пышногрудую девицу Мусуби, одну из ста восьми «сэкирэев», внеземных воинов, сражающихся между собой в хитро организованной Игре. Минато – один из четырех сильнейших «асикаби», живых катализаторов для сэкирэев, посредством обмена слюной усиливающих способности пришельцев и пришелиц. У асикаби может быть много партнеров-сэкирэев, и на Минато вскорости проливается дождь из девушек, по случаю и без демонстрирующих разнокалиберные сиськи. Сезон номер два стартует, натурально, в гареме, где людей вдвое меньше, чем сисек! Турнир «Большая сиська» в самом разгаре – только лучший асикаби сможет сиськи сиськи сиськи сиськи…





Nura: Rise of the Yokai Clan

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Nura: Rise of the Yokai Clan
Режиссер:
Дзиндзи Нисимура
Студия:
Studio DEEN
Потенциал:
ниже среднего

Если, слыша зачин «двенадцатилетний мальчуган, наследник клана демонов-ёкаев, противится судьбе, отказывается возглавлять Парад Тысяч Сущностей, стремится быть обычным школьником и оградить одноклассников от столкновений со своими потусторонними соплеменниками», вы восклицаете «сколько можно?!», то лучше обойти стороной эту смесь InuYasha, Demon King Daimao, Kekkaishi и «Гарри Поттера», снятую в расчете на скучающего двенадцатилетнего зрителя, который ухитрился пропустить все предыдущие аниме-заходы на эту поляну. Скучно, вызывающе неоригинально, сделано без особого старания и, прямо скажем, страшно натянуто в сюжетном плане: ну какой ребенок в здравом уме захочет променять сверхсилы на учебу в простой школе, когда то и другое можно спокойно совмещать?





Digimon Xros Wars

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Digimon Xros Wars
Режиссер:
Тэцуя Эндо
Студия:
Toei Animation
Потенциал:
средний

Шестой сериал о монстрах из объятого войной Цифрового мира откатывается от экспериментов предыдущей инкарнации, возвращаясь к истокам: симпатичные действующие лица (трое главных героев – новички; знакомые фэнам персонажи пока фигурируют на экране только в виде смутных силуэтов) ведут в бой интересные модели диджимонов во главе с Шаутмоном, динозавром в наушниках. Детское аниме в последние год-полтора не блистает особыми достижениями, и на фоне безумных эскапад какашки Unko-san или полного кислотных разводов HeartCatch! Precure очередной «Диджимон» держится со старомодной статью и явным достоинством. В данном случае этого достаточно, чтобы рекомендовать постановку зрителям младшего и среднего школьного возраста – красочная борьба с Империей Багира всяко веселее мутного жития Унко-сана.





Игры

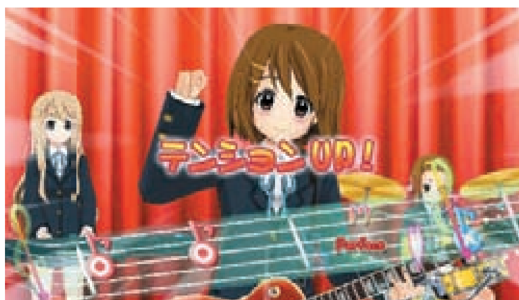
K-ON! After School Live!! けいおん! 放課後ライブ!!

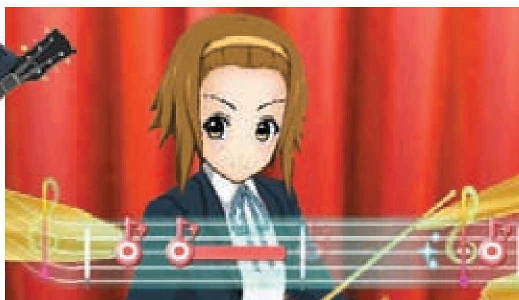
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
K-ON! After School Live!!
Платформа:
PSP
Издатель:
Sega (Япония)
Релиз:
30 сентября 2010 года

Два номера назад мы обмолвились об официальной музыкальной игре по первому сезону аниме K-On!, и вот теперь японский офис Sega делится несколькими свежими скриншотами и кое-какими деталями осеннего японского релиза. Утверждена дата выпуска: 30 сентября текущего года. Отдельно от игры в продажу поступит набор аксессуаров: липкий «скин» для PSP со схематичным изображением гитарного грифа, красочный нейлоновый чехол для консоли и пять видов коробочек под UMD с портретами всех участниц группы Houkago Tea Time.







FAQ

Расскажите, что там за история с Хаяо Миядзаки и iPad?

Миядзаки-сан, будучи великим аниматором и создателем изумительных детских фильмов, остается неисправимым консерватором и мизантропом. У этого убежденного противника консюмеризма нет ни собственного компьютера, ни DVD-плеера; мэтр редко смотрит телевизор. В июльском номере журнала Neppu приводится тирада, выданная автором «Тоторо» в адрес интервьюера, имевшего неосторожность достать планшет iPad: «Не знаю, что тут хорошего. Отвратительное устройство. В электричках все больше людей с ними ездит. Гладят эти штуки руками, как онанисты». Дорогостоящий гаджет попал под горячую руку мастера, не раз повторявшего, что для работы ему достаточно карандаша и листа бумаги. «Перестаньте бездумно потреблять, начинайте создавать!» – призвал Миядзаки.



Есть вопросы?
Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Тем временем в Интернете

Crunchyroll

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Crunchyroll
Адрес:
http://www.crunchyroll.com
Язык:
английский

Основанный в 2006 году студентами Калифорнийского университета Беркли, видеосервис Crunchyroll долгое время был еще одним клоном YouTube с упором на аниме, заполненным фэнсубами и откровенно пиратским контентом. Начиная с 2008 года сервис привлекает инвестиции венчурных капиталистов и правообладателей, вычищает из каталога сомнительные ролики и предоставляет свои мощности для легального аниме-контента. Сейчас здесь идут онлайн-трансляции десятков сериалов, включая Occult Academy, Asobi ni Ikuyo и Naruto: Shippuden (ко всем есть субтитры на английском языке). Сравнительно небольшая часть содержимого, правда, недоступна зрителям с российскими IP.

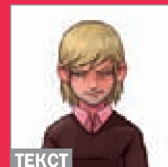


Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD или других носителях.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Каваи –** «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «каваиный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по-японски.

Titsbuster

Ажурное счастье



ТЕКСТ
Бен Хорни

«Основатель биоэтики» (на самом деле, термин впервые ввел Ван Ренсселер Поттер уже в двадцатом веке) Гиппократ считал, что все болезни людей происходят от жира. Приходили к нему толстые люди и жаловались, например, на боли в суставах или на головокружение, а Гиппократ смотрел им в глаза и произносил смертный приговор, т.е. выписывал диету на рисе и воде. Вряд ли, конечно, он именно записывал что-либо, но суть от этого не меняется. С тех пор прошло, как можно догадаться, немало времени и многое изменилось. Так, например, ни один здравомыслящий читатель этой рубрики не пойдет на прием к врачу-мужчине. Напротив, он найдет такого терапевта, чтобы и сама была молода и красива, и вокруг такие же молодые и красивые порхали да кружились. При этом важно, чтобы они все свято верили в учение Гиппократа, но не то, где обещают не вредить пациентам, а то, где все болезни от жира и всем срочно надо худеть. Бен Хорни уверен, что если все сегодня же начнут худеть, то мир станет светлее и немного свободнее. А что же касается стройных медсестер, то с ними лучше всего встречаться в видеоиграх, а не лежа на больничной койке.



Memories Off: Yubikiri no Kioku (Xbox 360)

Не первый представитель всем известного сериала Memories Off на домашней платформе от Microsoft, но единственный заслуживающий внимания. Вообще, только Xbox 360 на сегодняшний день может похвастаться столь богатой подборкой визуальных новелл – начиная портами с PC и заканчивая целиком оригинальными творениями. Просто глаза разбегаются, когда хочется выбрать что-нибудь новенькое: игры выходят каждый месяц, одна другой краше. Причем если раньше разработчики экспериментировали с полигональной графикой, то сейчас они не видят в этом никакого смысла, ведь оказалось, что консольным геймерам в Японии 3D не нужно, и статичные картинки с минимумом анимации все еще способны их порадовать.

Yubikiri no Kioku – седьмой выпуск сериала. В нем повествование ведется от лица школьника, который становится объектом обожания сразу нескольких барышень, причем в их число входит еще и учительница. Девушки, как водится, подобраны на любой вкус, но особого внимания заслуживает пышногрудая Лиза, которая раньше жила в Америке и лишь недавно переехала в Японию. Есть, впрочем, и подруга детства, с которой отношения по понятным причинам складываются легче. А вообще, новую Memories Off придется пройти много раз и посмотреть все возможные варианты развития событий, благо здесь к этому еще подталкивает возможность собрать все ачивменты.

Примечательно, что дизайнером персонажей на этот раз был назначен Сидзуки Мории, иллюстратор, который никогда раньше не работал над сериалом, да и крупными визуальными новеллами вообще. Впрочем, ценителям японской поп-культуры он все же хорошо знаком. Особенно тем, кто, как говорится, ценит красоту женского тела и не понимает, зачем красоту прятать за каким-нибудь хлопком или шёлком.



Вверху: Такая любовь, что аж слезы из глаз и на ногах устоять невозможно…

Внизу: Наша фаворитка! Блондинки – лучшие!



Эх, где же ты, Kinect! Было бы очень классно, если в этой сцене разрешили бы сфотографироваться на память.

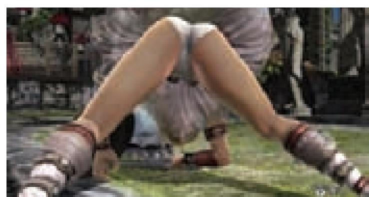


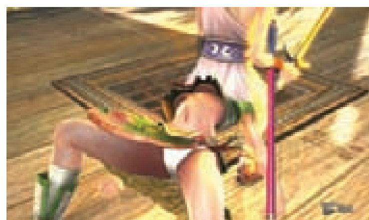
Во все глаза

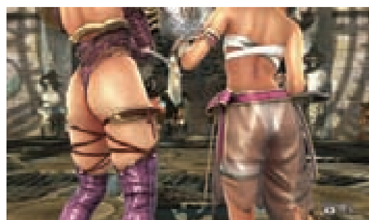
Короткой нежной строкой

Кто сегодня играет в Soulcalibur IV? Наверное, только любители нейлона и ученые-физики, интересующиеся вычислительными возможностями консолей текущего поколения. Вместе с тем, в Namco Bandai ни за что бы не сделали «одноразовый» файтинг. Soulcalibur IV – это бомба, которая взорвется еще раз. Прямо сейчас! Прямо сейчас вам захочется включить Soulcalibur IV!

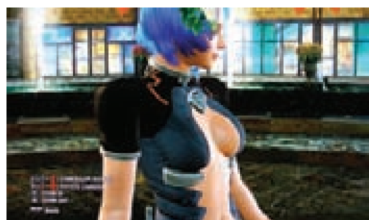








А заодно имеет смысл обратить внимание на Алису из Tekken 6. Она, простите, кавайная.



Главный анонс E3: Otomedius X («Отличный!»), данмаку от Konami, выйдет в США! И, возможно, в Европе, но в это уже трудно поверить. В новой версии Otomedius (мы уже писали про эту в высшей степени увлекательную игру в одном из предыдущих выпусков Titsbuster) будет больше девушек, больше всевозможного оружия, больше боссов и, главное, много анимационных роликов. Игра года, не иначе!

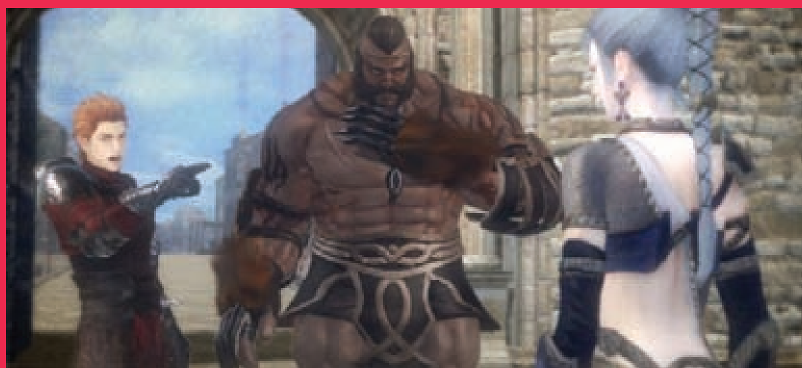




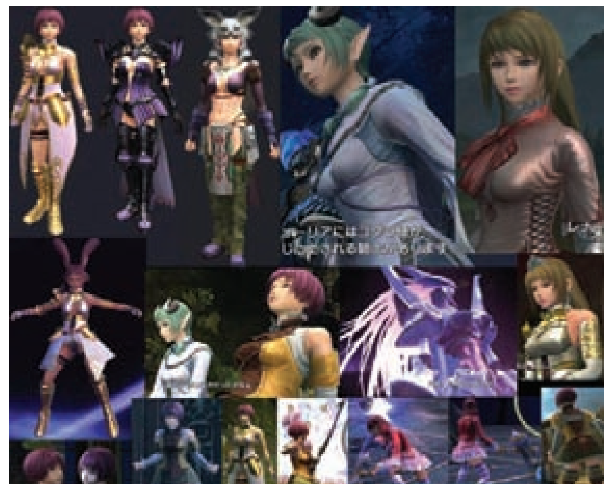
Кто сейчас помнит про TRINITY: Souls of Zill O'll? А все вина Koei, не надо было откладывать релиз сначала на полгода, а потом и вовсе на целый год. К счастью, отведенное на доработку время не пропало даром и кое-что важное разработчики сумели исправить. Например, модели героинь. Раньше на них скучно было смотреть, их репликам в диалогах сложно было поверить, но теперь…



Теперь все изменилось к лучшему. Воистину, Tecmo оказывает на Koei положительное влияние!

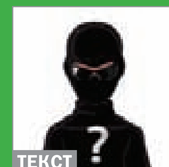


В Японии вышел сиквел White Knight Chronicles, но его продажи вряд ли могут порадовать разработчиков из Level-5. В чем причина? Главным образом, вероятно, в том, что во второй части недостаточно внимания уделяется душевным переживаниям персонажей и культуре других народов. В частности, открытой одежде. Мы решили доказать, что это не так и игра достойна внимания. Смотрите сами!



Железные новости

Современная компьютерная техника



Николай Арсеньев



NVIDIA дает бой!

GeForce GTX 460 уже с нами

Дебют GF100 задержался, да и оказался не столь впечатляющим по сравнению с тем, что сделал конкурент, когда анонсировал свою серию карт. Однако NVIDIA держится хорошо, постепенно расширяя линейку чипов все более интересными и доступными вариантами. На сей раз пришло время GeForce GTX 460! Ее ценовая категория – $200-$230, при этом новинка по внутренним тестам компании заметно выгоднее смотрится на фоне Radeon HD 5830, которая сейчас стоит дороже конкурента.

В новоиспеченном GeForce GTX 460 будет использоваться 336 процессоров CUDA, 56 текстурных блоков, максимальное энергопотребление составит 160 Ватт. Если сравнивать ее с GeForce GTX 260, то она позволит с комфортом играть в Far Cry 2 в режиме NVIDIA 3D Vision в разрешении 1920x1080 при 4x сглаживании и анизотропной фильтрации 16x! Карта с индексом 260 была способна тянуть эту игру лишь в 1680x1050 при схожих настройках. Модель обещает быть не только «холодной», но и снабжается очень тихой системой охлаждения – порядка 25 дБа в нагрузке! В продаже появятся две модификации – с 1 Гбайт (256 бит) и 768 Мбайт (192 бит) памяти.

Возвращение блудного самурая

Scythe Ninja 3 и 8 теплотрубок

Scythe Ninja – кулер легендарный, автору этих строк принадлежит культовый Ninja Copper, который был выпущен ограниченной серей. Сей шедевр сделан исключительно из меди, да-да, и радиатор тоже! Но пора старому самураю отправляться на пенсию и уступить дорогу молодым, а именно Scythe Ninja 3.

Сверху Ninja 3 квадратный, однако массив пластин разделен на четыре независимые части, и каждую из них пронзает насквозь четыре тепловые трубки! Считать количество ребер было чрезмерно лень, да и стоит ли овчинка выделки? Лучше поговорим о важных вещах: в медное основание тянется сразу восемь тепловых трубок, которые тесно уложены в два ряда. К кулеру можно цеплять до двух вентиляторов, комплект поставки включает обычную 120-миллиметровую модель, но можно воспользоваться и 140-миллиметровым аналогом с обычными креплениями (например, Slip Stream 140). Важно отметить и систему крепления, на этот раз Scythe воспользовалась Back Plate и оригинальными скобами под разные сокеты (кулер совместим со всеми современными разъемами). Ну а обойдется тебе это сокровище в $49.





Плюс на минус, минус на плюс

Microsoft InstaLoad сделает жизнь проще

Казалось бы, насколько мы привыкли к батарейкам и их сторонам – плюсу и минусу. Не то, что их часто приходится менять, но всегда утомляет необходимость въедливо изучать, какой стороной ставить батарейку! Microsoft представила технологию InstaLoad чтобы в очередной раз облегчить наши жизни (и никакого сарказма в этих словах нет), позволив в самом скором будущем использовать батарейки, не задумываясь, какой стороной их устанавливать.

Редмондская компания уверена, что это изобретение получит очень широкое распространение и будет использоваться в таких батарейках и аккумуляторах, как CR123, AA, AAA, C и D. Стало известно, что компании Duracell и AE Light собираются взять на вооружение эту технологию, но когда мы увидим подобную продукцию – неизвестно.

Кручу, верчу, охладить хочу

Продвинутый реобас NZXT Sentry LXE

Управлять ордой вентиляторов сложно (нужно заходить в BIOS или запускать софт), да и количество разъемов на системной плате обычно ограничено. Куда практичнее использовать реобас.

NZXT Sentry LXE – это внешний (!) реобас с сенсорным экраном. Не сказать, что автор этих строк большой фанат всего сенсорного, т.к. кнопки, тумблеры и прочие аппаратные полезности куда надежнее и практичнее. Но не будем занудствовать и пойдем в ногу со временем: Sentry LXE поставляется со специальной картой, на которой есть все необходимые порты, тип соединения – обычный кабель. Используя сенсорный экран, можно настроить скорость работы ветродуев, переключить градусы Цельсия в Фаренгейта и наоборот, установить время и дату.

К оригинальному гаджету можно подключить до пяти вентиляторов. Хочешь тишины – не проблема, решил покорить мировой рекорд по разгону системы – выкручивай скорость на максимум. В общем, интересное устройство получилось у NZXT, а обойдется оно в $60.





Samsung LED'ирует!

Новая линейка LED-мониторов от Samsung

Все мы любим LED, без исключения! Да и как не любить сей тип подсветки? Он позволяет получить максимально равномерную подсветку, сделать черный цвет на экране монитора натуральным и, более того, существенно расширить цветовой охват и даже сэкономить электроэнергию. Samsung рапортует нам о выпуске линейки LED-мониторов (серия 30), в которую вошли модели с диагональю экрана от 20 до 23 дюймов.

Отличительной чертой мониторов стал дизайн. Он воздушный, гламурный, ну а подставка и вовсе сама элегантность. Для полного счастья добавили сенсорные кнопки с подсветкой. Напомним, что мониторы с LED-подсветкой отличаются более широкими углами обзора, функция MagicAngle обеспечит яркое и контрастное изображение при различных углах обзора, достаточно выбрать один из режимов. Любопытной фишкой стала технология Magic Eco. Она позволяет варьировать уровень энергопотребления – 100%, 75% или 50%. Интересно, чем придется расплачиваться за такую экономию… Разрешение мониторов варьируется от 1600x900 (20 дюймов) до 1920x1080 (21,5 и 23 дюйма). Старшие модели снабжены HDMI и DVI-D портами, младшая лишена HDMI, но получила в свое распоряжение D-Sub. Фирменная технология динамической контрастности – MEGA DCR – сделает картинку еще более яркой и сочной.

Новые LED-мониторы от Samsung уже можно найти на прилавках магазинов – требуйте.

«R» значит резвый

Производительный ноутбук Samsung R590

Samsung R590 – это топ-модель ноутбука в R-серии компании. Кроме того, что в его лице вы получаете выдающуюся вычислительную мощь (по мобильным меркам, конечно же), его владелец будет еще награжден оригинальным, авторским дизайном (концепция Touch Of Color).

Сразу рассмотрим внешний вид: дизайн смелый, его очертания плавны как никогда, покрытие синего цвета с эффектом глубины загипнотизирует любого привереду! Перед вами большой 15,6-дюймовый экран киношного формата 16:9 с LED-подсветкой со всеми вытекающими. Поиграть удастся, и все благодаря современному мобильному процессору Intel Core i5 и не менее мобильной графической системе NVIDIA GeForce GT 330M с объемом памяти 1 Гбайт.

Модель R590 совместима со всеми DLNA-устройствами, а это значит, что передавать и транслировать видео, музыку и фотографии и управлять устройствами, включая камеры, смартфоны, HD-телевизоры, будет как никогда просто. Еще одна прекрасная возможность – воспроизводить HD-контент с ноутбука на телевизор или другое устройство Samsung без проводов. Мобильных пользователей порадует возможность заряжать всевозможные гаджеты по USB, даже когда ноутбук выключен. Все данные можно резервировать с помощью Samsung Recovery Solution. Ноутбук Samsung R590 уже поступил в продажу по цене от 30 000 руб.





LG и зазеркалье

Первый 3D-монитор в стане LG

С почином компанию LG! Повод самый что ни на есть приятный, компания выпустила в России свой первый ЖК-монитор с поддержкой контента в 3D-формате. Речь пойдет о модели W2363D. Перед вами 23-дюймовый монитор с разрешением 1920x1080 (Full HD) и кадровой разверткой 120 Гц. Уровень (динамической) контрастности достигает отметки 70000:1, матрица же обеспечивает скорость 3 мс (G-t-G).

Наш новичок – W2363D – успешно борется с эффектом смазывания, есть набор геймерских опций G MODE, который объединил в себе ряд функций: Thru Mode позволяет снизить время отклика благодаря отключению буферной памяти кадров; технология ARC оптимально отобразит окно с игрой на полный экран с учетом пропорций; при использовании стереоочков функция AutoBright самостоятельно подстроит яркость экрана. Не забудем и про то, что монитор снабжен акустикой с технологией SRS TruSurround HD. Последняя обеспечивает реалистичное звучание. На фронтальную панель выведена подсветка, которая в унисон с происходящим на экране то сильнее разгорается, то затухает в зависимости от частоты звука. Для подключения устройств есть пара разъемов HDMI, сам монитор полностью совместим с технологией NVIDIA 3D Vision. LG W2363D уже доступен в продаже по цене 17 000 руб.



ТЕКСТ
Алексей Шуваев

С комфортом по жизни

Тестирование игровых клавиатур

Мы играем все больше и все чаще. Продавцы игр стремятся сделать продукт качественнее и красочнее, производители железа выдают на-гора самые производительные новинки, способные просчитать существование целого города, а мы продолжаем стучать по клавишам и кликать мышкой, управляя всем и каждым в своей игре. И если уж вы решили потратить время на создание собственной игровой империи – мы поможем вам управлять ею комфортнее и быстрее.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- Logitech G19
- Microsoft Sidewinder X6
- Razer Arctosa
- Razer Lycosa
- Saitek Cyborg
- SteelSeries 7G
- SteelSeries ZBOARD
- Thermaltake Challenger Pro

Методика тестирования

Основными параметрами при выборе игровой клавиатуры становятся комфорт и функциональность. При этом все понимают, что такая клавиатура будет стоить в несколько раз дороже обычной офисной, но и возможности должны быть соответствующими. Первым делом мы оцениваем эргономику. Если можно так сказать, мы держим клавиатуру в руках и пытаемся сразу начать играть. Кроме того, частенько приходится общаться в игровых чатах, поэтому форма и размер буквенных клавиш должны быть традиционными. Если на привычном месте оказывается не та клавиша, то это может грозить потерей очков. Стоит отметить, что если приспосабливаешься к одной клавиатуре с ее глубиной нажатия клавиш и силой сопротивления – печатать на другой может быть не так комфортно. Поэтому сначала общая эргономика, а потом частные изыски. Вторым параметром для нас является функциональность. Запись макросов, дополнительные кнопки, регулируемая подсветка – все это большие «плюсы», которые, однако, требуют дополнительного рассмотрения. Если подсветка окажется слишком яркой или цвет будет отвлекать во время игры, то лучше избавиться от подсветки и играть «вслепую». Ну а макросы и функциональные кнопки дают выигрыш только тогда, когда к ним привыкнешь, а для этого потребуется от нескольких дней до недели постоянной эксплуатации девайса. Напоследок мы оценили дополнительные фишки вроде обдува рук вентилятором или удлинителя гарнитуры.

Logitech G19

Выбор редакции



7300 руб.

Эта клавиатура может не просто многое, а очень многое. Основным отличием от всех остальных устройств является наличие ЖК-дисплея. Девайс является достойным продолжателем славных традиций линейки игровых клавиатур от Genius и наделен большим цветным поворотным экраном. С помощью софта и кнопок управления на верхней панели можно настроить вывод на дисплей не только игровых параметров, таких как количество боеприпасов и здоровья, но также системную информацию, будь то загрузка процессора и оперативной памяти. Есть очень интересный дополнительный функционал вроде чтения RSS-лент или проверки входящих сообщений электронной почты – так можно узнать о новостях или входящем сообщении, не выходя из игры. Вторым преимуществом являются дополнительные кнопки, которые при установке соответствующего ПО можно программировать. Легко написать небольшой макрос – последовательность нажатий клавиш, чтобы не вводить каждый раз свой логин с паролем или не делать несколько однообразных операций при сотворении очередного заклинания. Можно даже забить быстрые ответы, чтобы не набивать одни и те же стандартные «ищу группу» или «атас, противник». Кроме того, можно выбрать три режима действия кнопок, что позволяет увеличить количество макросов втрое. Чтобы не ошибиться, какой из наборов будет действовать, кнопки меняют цвет, а активируются режимы при помощи клавиш M1-M3. Полезной фишкой является также отключение кнопки Win, что позволит избежать случайного вызова меню Пуск во время игры. Из приятных мелочей можно отметить хаб на два USB-порта, который позволит не тянуться к компьютеру, когда потребуется подключить флэшку. Что касается недостатков, то их совсем немного и они несколько своеобразны. Во-первых, это сдвоенный толстый жесткий кабель: слишком многими данными и сигналами клавиатура обменивается с PC. Второй недостаток – это необходимость дополнительного питания. Для включения всех функций этой чересчур умной клавиатуры потребуется найти дополнительную розетку, а небольшая длина провода адаптера предполагает наличие рядом розетки.

10

\+ Отличная эргономика
Высокая функциональность
Цветной дисплей

– Высокая цена
Дополнительный блок питания

Microsoft Sidewinder X6

Игровая клавиатура Sidewinder X6 уже не является новинкой, но все еще довольно актуальна на игровом рынке. Начнем с дизайна. Рублено-агрессивная форма настраивает на боевой лад и подготавливает к виртуальному сражению. Этому же способствует красная подсветка клавиш, регулируемая от слабого свечения до яркого блеска. Тут же всплывает «минус»: подсвечиваются буквы только латинского алфавита, в то время как кириллицу можно разглядеть только при внешнем освещении. Для игрового чата неудобно. Интересна реализация этой подсветки: чтобы избежать темных пятен и явного пересвечивания кнопок, инженеры компании Microsoft расположили под клавишами лист светопроводящего материала, а по бокам расставили светодиоды. Таким образом удалось сэкономить место (и, возможно, снизить энергопотребление) и добиться равномерной подсветки. Что касается дизайна и эргономики, то можно позавидовать будущему владельцу такого манипулятора. Ход кнопок невелик, но несколько больше ноутбучного. При этом ширина всех кнопок сохранена. Функциональные клавиши ряда F1-F12 заужены в угоду дополнительным кнопкам, на которые повешены функции управления плеером и записи макросов. Приятно, что это не просто программируемые клавиши, а присутствует возможность задания последовательности нажатий. Там же, в верхней части расположены два больших колеса, вращая которые можно отрегулировать громкость и яркость подсветки кнопок. Но основной фишкой девайса является съемная панель цифровых клавиш. Магнитные замки позволяют легко отцепить блок и в то же время достаточно надежно его зафиксировать. «Фишка» в том, что его можно подключать как с правой, так и с левой стороны основного блока. Если дополнительные кнопки в игре не нужны, их можно попросту отключить, уменьшив габариты устройства и сэкономив место на столе. Добавим к этому обязательную возможность отключения кнопки Win, и все – игровой комплект готов.



2700 руб.

9

+ Съемный блок цифровых клавиш
Регулируемая подсветка
Запись макросов

– Узкие кнопки верхнего ряда
Светится только латиница

Razer Arctosa

Razer Arctosa выполнена из черного красивого глянцевого пластика, на котором остаются отпечатки, но при этом они практически незаметны. «Клиренс» клавиатуры регулируется выдвижными ножками, а для пущего удобства имеется традиционная для Razer съемная подставка под запястья. В качестве игровых бонусов можно сразу отметить возможность программирования кнопок. Программирование последовательности нажатий кнопок пригодится не только заядлым геймерам, но и обычным пользователям, желающим облегчить работу с многократно повторяемыми операциями. Поэтому клавиатуру можно считать универсальной. Конечно, не обошлось без моды на кнопки управления мультимедиа-плеером. Блок дополнительных клавиш расположен над цифровыми кнопками на панельке в правом верхнем углу. При первом взгляде кажется, что кнопки сенсорные, но это не совсем так – срабатывают они после нажима. Светодиоды Num, Caps и Scroll Lock белого цвета ярки настолько, что могут сильно отвлекать во время игры. Что касается самих клавиш, то малый ход и достаточно широкие кнопки дают возможность играть уверенно и не соскальзывать пальцами при активной игре. В устройстве нашла применение технология подавления фантомных нажатий. На практике это выражается в отсутствии ложных срабатываний кнопок вокруг комбинации WASD, даже если их слегка задеть. Помимо этого, чип клавиатуры поддерживает большое количество одновременных нажатий, в то время как большинство устройств перестают обрабатывать более 4 нажатий одновременно. Также можно отметить крайне малое время отклика, что критично для хардкорных любителей шутеров. Решена проблема со случайным нажатием кнопки Win – игровой режим предусматривает отключение этой клавиши. В целом клавиатура получилась довольно простой и изящной, с неплохими возможностями. Правда, стоимость несколько завышена, если сравнивать с другими участниками теста.



2300 руб.

7

+ Программирование кнопок
Управление мультимедиа

– Слишком яркие светодиоды

Razer Lycosa

Продолжая развивать идею антрацитово-черной клавиатуры, компания Razer выпустила модель Lycosa. Зеркальные клавиши выглядят не просто стильно, но еще и обладают очень приятным на ощупь покрытием. Хотя зеркальный пластик неплохо «ловит» отпечатки пальцев, при прямом взгляде этой дактилоскопии практически не заметно. Расположение клавиш стандартное, а ширина и форма позволяют играть без переживаний о соскользнувших пальцах. Но и неточные клики предусмотрел производитель: фантомные нажатия вокруг WASD будут игнорироваться во время игры. Как и в прежнем случае, мультимедийная панель расположена над блоком цифровых клавиш. Правда, в этом случае, различить их затруднительно, пока не включена подсветка, но об этом чуть позже. Кнопки этой панели сенсорные и срабатывают уже при приближении пальца. При первом нажатии подсветки включается освещение игровых клавиш WASD и мультимедийной панели. При повторном нажатии срабатывает подсветка всех клавиш. Неяркий голубой свет не раздражает и не отвлекает от работы. К сожалению, выбирать цвета и регулировать яркость невозможно. Чтобы обеспечить подсветкой клавиатуру и работу USB-хаба, потребуется освободить два порта USB – именно столько коннекторов имеется у клавиатуры. Что интересно, рядом с этими разъемами есть штекеры удлинителя наушников и микрофона – так удалось реализовать удлинитель для работы гарнитуры. Ход кнопок невелик, но они издают характерный громкий звук, поэтому ночные баталии не останутся незамеченными спящими рядом родственниками. Для уставших рук пользователя очень кстати имеется подставка под запястья, которая снимается только с помощью отвертки. Теперь перейдем к играм. Реакция на нажатия клавиш несколько быстрее, нежели у соперников по тесту, а возможность при помощи драйвера переназначить любую клавишу может быть полезна геймеру.



4200 руб.

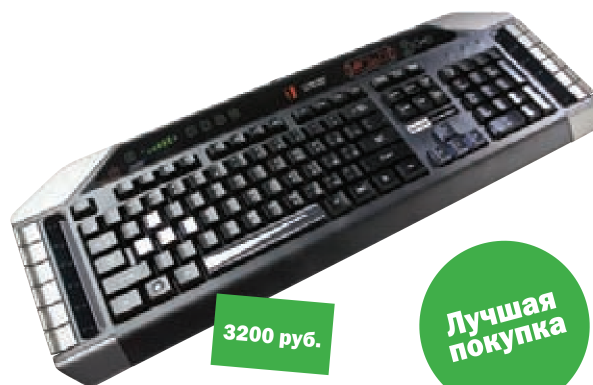
8

+ Подсветка кнопок
USB-хаб на два порта
Удлинитель гарнитуры

– Отсутствует подсветка русских букв

Saitek Cyborg Keyboard

Компания Saitek с серией игровых манипуляторов Cyborg наделала шума не только в стане аркадных геймеров, но и покусилась на хардкорную аудиторию, имея при этом все шансы на успех. Агрессивный дизайн и отменная функциональность свидетельствуют о большом потенциале изделий. Для подключения устройство требует два USB-порта, которые обеспечивают питание, работу самой клавиатуры и дополнительного порта USB на корпусе. Также имеется удлинитель гарнитуры, выводы которого расположены в правом верхнем углу от пользователя. Теперь перейдем к самому интересному. Верхняя сенсорная панель позволяет творить с клавиатурой чудеса: регулировать звук, включать и выключать подсветку, настраивать ее яркость и цвет, управлять плеером, активировать игровой режим. Кстати, подсветка работает не просто хорошо, а очень хорошо. В игровом режиме можно разделить всю клавиатуру на зоны, каждая из которых может иметь один из пяти цветов. При этом каждая зона может иметь собственную яркость подсветки – имеются пять ее уровней. Все это настраивается непосредственно с клавиатуры даже без установки дополнительного софта. Приятно и то, что освещаются буквы русского и латинского алфавита одновременно. С левого и правого краев установлены дополнительные клавиши, на которые можно повесить самые различные функции: от дублирования кнопок до записи целых макросов, с учетом разнесенного по времени нажатия кнопок. Правда, чтобы драйвера правильно встали и заработали, придется немного повозиться, но рекомендации и последовательность действий по настройке легко найти в Сети. Все остальные функции, включая управление мультимедиа-плеером и звуком, работают без установки ПО. Теперь что касается эргономики и дизайна. Стиль выдержан отменно, а подсветка нисколько не мешает ни в игре, ни при работе. Из недостатков можно отметить разве что отсутствие какого-то информационного дисплея, становящегося традицией для геймерских «клав», но это на любителя – кому-то переносить взгляд с поля битвы на клавиатуру будет неудобно.



10


Сенсорное управление дополнительными функциями
Широкие возможности изменения подсветки


«Сырые» драйверы

SteelSeries 7G

Пожалуй, самую неоднозначную клавиатуру продемонстрировала компания SteelSeries. Сказать, что это простой офисный девайс, нельзя, но и привычных игровых атрибутов вроде массы кнопок и разнообразной подсветки просто нет. Давайте по порядку. Достав устройство из коробки, мы удивились немалому весу – это «плюс», так как клавиатура будет меньше скользить по столу. Съемная подставка под запястья надевается поверх, словно маска, и не отлетает при перемещении, хотя никак не крепится. Сама клавиатура имеет высокий подъем, но не оснащена дополнительными ножками – любители настройки высоты будут разочарованы. На нижнюю поверхность приклеены полоски резины, которые служат демпфером и одновременно не позволяют корпусу скользить по гладкой поверхности. Ход кнопок довольно велик, но привыкаешь к этому буквально за десять минут набора текста. Что характерно, при нажатии кнопки издают отчетливый звук, поэтому при слепом наборе текста сразу можно расслышать пропущенный или неправильный символ – эта привычка вырабатывается всего за несколько дней. Даже через несколько часов работы руки чувствуют себя очень комфортно и клавиатуру менять совсем не хочется. Есть и недостатки. К примеру, полностью отсутствуют дополнительные кнопки. Хотя это отчасти компенсируется дополнительным функционалом кнопок F1-F6, которые с нажатой кнопкой Fn (с логотипом SteelSeries) позволяют управлять мультимедиа-плеером и звуком. Вторым недостатком, с которым вряд ли будут мириться соседи по комнате, – громкий характерный стук нажатия клавиш, так что любителей ночных чатов могут выгнать на улицу. Теперь стоит сказать несколько слов о функционале. Устройство подключается по шине PS/2, при этом для приверженцев USB есть специальный переходник. Второй кабель USB служит для работы USB-хаба, встроенного в корпус. Имеется удлинитель микрофона и наушников. Прелесть еще в том, что все контакты позолочены, что должно положительным образом сказаться на звуке и качестве соединений в целом. Еще неудобным показались сверхъяркие светодиоды над цифровым блоком клавиш – в темноте серьезно отвлекает и немного слепит.



8


Улучшенный механизм работы кнопок
Оплетка кабеля


Отсутствие дополнительных кнопок
Яркие светодиоды

Модели	Интерфейс подключения	Наличие подсветки	Габариты	Дополнительно
Logitech G19	USB 2.0	есть, многоцветная	486x209x38	8 горячих клавиш + 17 игровых клавиш
Microsoft Sidewinder X6	USB 2.0	есть, двухцветная	513x234x30	регуляторы подсветки и звука, съемный цифровой блок
Razer Arctosa	USB 2.0	нет	470x222x20	нажатие до 7 кнопок одновременно
Razer Lycosa	USB 2.0	есть	469x168x15	нажатие до 7 кнопок одновременно
Saitek Cyborg Keyboard	USB 2.0	есть, многоцветная	n/a	смена цвета и яркости подсветки по блокам кнопок
SteelSeries 7G	USB 2.0, PS\2	нет	480x250x35	-
SteelSeries ZBOARD	USB 2.0	нет	467x225x38	сменные кнопочные панели
Thermaltake Challenger Pro	USB 2.0	есть	505x195x 27	съемный вентилятор

SteelSeries Zboard

Эта клавиатура уже не нова, но все еще актуальна. Она не первый раз в нашей тестовой лаборатории, и привыкать к раскладке не пришлось. Тех, кто впервые берет ее в руки, может удивить наличие двух панелей кнопок. Причем панели легко снимаются и складываются зигзагообразно, чтобы занимать меньше места – отсюда и пошло название Zboard. Теперь рассмотрим внимательно, с чем предстоит иметь дело владельцу сего девайса. Основное пространство клавиатуры – назовем его офисным – имеет традиционные высокие кнопки с небольшим ходом. Клавиши имеют подписи функций на русском языке в нижней части, что облегчает освоение быстрых операций, вроде копирования или поиска текста. Вторая зона имеет заметные изменения в правой части. Кнопки заметно увеличены и имеют круглую форму, что облегчает поиск наощупь без дополнительного освещения. Подписи и разметка накладной панели сделаны таким образом, что даже новичку будет легко справиться с освоением игры World of Warcraft – именно под нее «заточен» вариант клавиатуры, попавший к нам в тест. Устройство обладает неплохой функциональностью в плане программирования – на кнопки можно забить макросы для ускорения и облегчения повторяющихся операций. Не обошлось и без дополнительных клавиш вроде управления плеером и громкостью, а также работы с документами и часто используемыми программами. Приятно, что производитель так заботится о геймерах, что фирменное ПО включает в себя набор готовых раскладок для длинного списка игр, причем список этот регулярно обновляется. Любителям периферии предлагается встроенный USB-хаб на два порта. Увы – порты работают по протоколу USB 1.1, что существенно замедляет передачу больших объемов данных. Также к недостаткам можно отнести и то, что девайс не оснащен подсветкой клавиш, в то время как большинство рейдов и осад в том же WoW проходят именно в вечерне-ночное время. Мы отметили, что со временем панель с клавишами разбалтывается и появляется неприятное дребезжание при нажатии кнопок.



2500 руб.

8

\+ Съемные панели-накладки
Запись макросов

– Отсутствие подсветки кнопок
Работа USB-хаба в режиме USB 1.1

Thermaltake Challenger Pro

Один из самых именитых производителей блоков питания и корпусов не обошел стороной рынок игровых манипуляторов, поэтому на нашем столе оказалась клавиатура с лейблом Tt. Ярко-красный логотип подсвечивается вместе со всеми клавишами – если включить подсветку. При желании можно отрегулировать яркость, но, к сожалению, не цвет. Эффектных очертаний корпус будет отлично смотреться на любом столе, а небольшая подставка под запястья облегчит многочасовой труд наборщика. Начнем с интерфейса: устройство подключается к шине USB и оснащено USB-хабом на два порта. Примечательно, что сама клавиатура имеет стандартный разъем mini-USB, так что перегнувшийся кабель можно заменить на новый, купленный в любом компьютерном магазине. Отличительной особенностью является наличие съемного вентилятора. Компактный кулер легко вращается вокруг вертикальной оси для перенаправления потоков воздуха. Несильный поток воздуха приятно обдувает руки, охлаждая вспотевшие в пылу боя пальцы. Большой «плюс» такого решения заключается еще и в том, что девайс наделен двумя разъемами для установки вентилятора: справа и слева в верхней части. Когда необходимость в вентиляторе отпадет, его можно спрятать в корпусе в специально отведенном для него кармане. По бокам на манер устройства Saitek Cyborg Keybord смонтированы дополнительные программируемые клавиши, призванные облегчить и ускорить работу с часто повторяемыми операциями. Помимо горячих клавиш имеются кнопки для управления звуком и плеером – они расположены в один ряд с F1-F12. Еще один приятный бонус от производителя: возможность поменять кнопки WASD и стрелки с обычных черных на заметные красные – они входят в комплект поставки в отдельном мешочке. Что касается тактильных ощущений, то небольшой ход клавиш будет привычен обладателям ноутбуков. Проблема со срабатыванием левой кнопки Win решена просто – эта кнопка расположена только с правой стороны.



3000 руб.

9

\+ Стильный дизайн
Подсветка кнопок
Обдув рук игрока

– Один цвет подсветки

Выводы

Вдоволь наигравшись и написав всю эту статью на тестируемых клавиатурах, суд присяжных принял решение и готов огласить вердикт. Победа в номинации «Выбор редакции» присуждается Logitech G19 за функциональность и удобный дисплей. Приз «Лучшая покупка» честно заслужила Saitek Cyborg Keyboard. Также, если вы часто общаетесь в Сети, рекомендуем присмотреться к клавиатуре SteelSeries 7G – от печатания на ней можно получать настоящее удовольствие.



ТЕКСТ
Алексей Шуваев

Читающая страна

PocketBook 301 Komfort

В борьбе за титул «Самой читающей страны» отныне помогают высокие технологии. И если продажи книг в последнее десятилетие снизились за счет всеобщего проникновения Интернета, то читать, как ни парадоксально, стали больше. Читают с телефонов, КПК, ноутбуков, а теперь и с экранов электронных книг. Насколько это удобно и практично, мы рассмотрим ниже.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:
6» E-Ink Vizplex, 166 dpi, 800x600

Количество градаций серого:
16 – изображения, 4 - текст

Процессор:
Samsung S3C2440 400MHz

Оперативная память:
64 MB

Flash-память:
512 MB

Цвет:
черный, серый, розовый, салатовый

Интерфейс:
miniUSB (12Mb/s)

Слот памяти:
SD

Аудио-выход:
2.5mm stereo

Форматы книг:
FB2, TXT, PDF, DJVU, RTF, HTML, PRC, CHM, EPUB, DOC, TCR

Форматы изображения:
JPEG, BMP, PNG, TIFF

Форматы аудио:
MP3

Батарея:
Li-Polymer (1000 mAh), пролистывание 8000 страниц

Габариты:
118x188x8,5 мм

Вес:
174 г



Большой экран
Высокая скорость пролистывания
MP3-плеер



Разъем для наушников 2.5 мм
Низкая скорость передачи данных



Достоинства и недостатки

Сама технология электронных чернил E-Ink довольно проста, но отличается от ЖК-дисплеев. Первое, самое главное отличие, – в большинстве таких устройств отсутствует подсветка. «Минус» любителям почитать в темноте, но серьезный «плюс» в плане экономии энергии. Вторым отличием является монохромный дисплей, который хоть и имеет 16 градаций серого, но явно уступает ЖК-матрицам. Впрочем, для чтения текста это не так важно. Третье отличие заключается в том, что энергия требуется только для обновления дисплея, а это происходит только при перелистывании. Именно благодаря таким особенностям удалось достичь отличных показателей времени автономной работы.

Увлеченно читаем

Сравнивать с бумагой светло-серый фон дисплея сложно, но читать оказалось гораздо приятнее, нежели с экрана КПК. Все-таки 6 дюймов экрана и малый вес устройства играют свою роль. Вообще, PocketBook 301 на рынке достаточно давно и пользуется заслуженной популярностью у книгочеев. Существуют несколько вариантов комплектации этой книжки, причем к нам попала максимальная – Komfort. Разница заключается лишь в наличии наушников и ремешка на руку. Сама электронная книжка выпускается в четырех различных цветах. Выбрать можно не только цвет корпуса, но и цвет защитной обложки. Примечательно, что обложка имеет магнитные замки и фиксируется как в закрытом, так и в открытом виде. С левой стороны устройства находятся кнопки работы с меню и вызова плеера, с правой – регулировка громкости. Выключатель расположился вверху, а на лицевой панели снизу имеется пятипозиционная программируемая клавиша, с которой предстоит работать чаще всего. Именно с ее помощью можно перелистывать страницы, и делать это удобнее правой рукой. А вот о левшах не подумали. Стоит отметить также довольно низкую скорость передачи данных через встроенный карт-ридер: копирование 2 Гбайт музыки на комплектную 4-гигабайтную карту вылилось в сорокаминутное ожидание. Впрочем, разочарованы будут только меломаны, так как файлы книг весят немного. К тому же ридер оборудован 2.5-мм разъемом jack: для подключения обычных наушников придется поискать переходник.

Масса плюсов

Если смириться с некоторыми неудобствами, то можно отметить массу достоинств. Девайс действительно очень долго работает от одной зарядки батарей, если не слушать музыку. Можно неделю наслаждаться любимыми литературными произведениями без подзарядки, а заряжаться от любого USB-порта. Опять же, если любимая книга имеется в аудиоформате, то можно дать глазам отдохнуть и просто послушать голос диктора. Большое количество поддерживаемых форматов текста сведет всю подготовку к выбору нужной книги и копированию файла. Помимо просмотра книг и прослушивания музыки можно даже смотреть фотографии. 16 градаций серого хватит для адекватной передачи тонов. Да и сам по себе корпус и обложка довольно приятны на ощупь. Так что можно было бы смело рекомендовать устройство к покупке, если бы не космическая цена в 11500 рублей, и это на фоне более функциональных коммуникаторов, а то и нетбуков. Впрочем, первые бумажные книги в средние века тоже стоили очень дорого из-за отсутствия массового спроса на них. Функциональность против узконаправленного гаджета? Что выбрать, каждый решает сам. **СИ**



ТЕКСТ
Сергей Плотников

Настой на свежих корках

Тестирование процессора Intel Core-i5 655K

Ренессанс, реинкарнация, возрождение – подобными словами вполне можно охарактеризовать новое «железо», выпускаемое IT-компаниями. Ведь зачастую действует непоколебимое правило: все новое – хорошо забытое старое. Вот и сегодня мы спешим познакомить вас со свежеиспеченным процессором Intel Core-i5 655K.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор, ГГц:
3.2, Intel Core-i5 655K

Материнская плата:
ASUS P7P55D Deluxe

Оперативная память, Гбайт:
2x 2, OCZ 1333 МГц (7-7-7-16)

Жесткий диск, Гбайт:
80, Samsung HD103SJ

Видеокарта, Мбайт:
512, Chaintech GT 220

Блок питания, ватт:
1000, Corsair HX1000W

ОС:
Windows 7 максимальная

Птица феникс

Конечно, семейство процессоров Clarkdale появилось на компьютерном небосклоне относительно недавно. Тем не менее, сегодняшняя новинка – принципиально новое устройство. Оверклокеры подтвердят. Хотя сначала может показаться и обратное.

На первый взгляд перед нами полная копия процессора Intel Core i5-650. Частота «камня» находится на уровне 3.2 ГГц. С учетом технологии Intel Turbo Boost получается вообще замечательно – 3.46 ГГц. При этом кэш двуядерника организован так: 128 Кбайт SRAM-памяти отводится на память первого уровня для инструкций и данных. Второй уровень оснащен 256 Кбайт сверхбыстрых «мозгов». Наконец, объем общего кэша третьего уровня находится на отметке четырех мегабайт. Действительно, разница заключается лишь в названии процессоров. Теперь, помимо цифрового обозначения, используется литера «K».

Помимо характеристик сохранились и используемые в процессоре полезные технологии: Intel Turbo Boost и Hyper-Threading. Следовательно, Intel Core i5-655K по-прежнему обладает двумя физическими и двумя виртуальными ядрами.

Главной же особенностью кристалла, без сомнения, стал разблокированный множитель. С его помощью энтузиасту не составит проблемы разогнать данный Clarkdale. Первые интересные результаты уже есть. Оверклокер rbuass смог на воздухе разогнать Intel Core i5-655K до (!) 5082.5 МГц! Повторимся, на воздухе. Коэффициент умножения CPU при этом находился на уровне 33 единиц.

Методика тестирования

Наши же запросы куда скромнее. А потому мы разогнали подопытного до 4 ГГц. Естественно, за счет увеличения множителя. Примечательно, но изменять напряжения на ядрах и Uncore-блоке не пришлось. Процессор отлично завелся при номинальных настройках питания.

Среди бенчмарков использовались проверенные временем, затертые до дыр бенчмарки Super Pi 1.5 XS, wPrime 1.55, WinRAR и CINEBENCH. Заметим, что только первая программа рассчитана на производительность одного ядра. Остальные же утилиты нагружают все 4 «головы» Intel Core i5-655K. **СИ**

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Кодовое имя:
Clarkdale

Техпроцесс, нм:
32

Ядер:
2

Потоков:
4

Номинальная частота ядра, ГГц:
3.2

Кэш L1 инструкции, Кбайт:
2x 32

Кэш L1 данные, Кбайт:
2x 32

Кэш L2, Кбайт:
2x 256

Кэш L3, Кбайт:
4096

Встроенный контроллер памяти, Гбайт:
16, двухканальный DDR3-1066/1333

Количество встроенных линий PCI Express 2.0:
16

Частота встроенного GPU, МГц:
733

TDP, Вт:
73



РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ (НОМИНАЛ/РАЗГОН)

Super Pi 1.5 XS 1m, сек	12.980/10.577
wPrime 1.55 32m, сек	15.038/12.042
wPrime 1.55 1024m, сек	478.501/383.152
CINEBENCH R11.5, pts	2.55/3.16
WinRAR 3.92, Кбайт/сек	1929/2024


высокая производительность, разблокированный множитель


высокая стоимость

Выводы

Вот и получается, что разблокирование множителя превращает гадкого утенка в наипрекраснейшего лебедя! Конечно, обычному пользователю, который не будет заморачивать себя оверклокингом, вполне хватит Intel Core i5-650. Но спортсмену-техноманьяку, экстремалу и любителю острых ощущений новое перевоплощение хорошо знакомого Clarkdale точно придется по нраву. Не трудно представить, от скольких грандиозных результатов содрогнется мир в скором времени.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

God of War III



8.5

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский издатель:
SCEE
Разработчик:
SCEA Santa Monica

Зрелищный приключенческий боевик, где две трети времени надо отрубать головы и отпиливать ноги, а еще треть – прыгать с уступа на уступ и думать головой. Удачный перенос цикла God of War на платформу нового поколения!

Just Cause 2



9.0

Платформа:
PC, PlayStation, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
ND Games (PC)/
ND Видеоигры (консоли)
Разработчик:
Avalanche Studios

Немного сюжетных миссий, много побочных и под четыре сотни заданий по захвату поселений. Свобода передвижения в Just Cause 2 такова, что куда бы ни пошел или полетел игрок, он везде найдет чем заняться.

Heavy Rain



10

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
adventure.interactive_movie
Зарубежный издатель:
Sony
Российский издатель:
Sony
Разработчик:
Quantum Dream

Эффект поразителен. Вы быстро забываете о том, что это всего лишь игра, а люди по ту сторону экрана – выдуманные. Heavy Rain, как неизлечимый психовирус, бесцеремонно влезает в душу и настраивает обратную связь.

Red Dead Redemption



9.0

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay.historic
Зарубежный издатель:
Rockstar
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Rockstar San Diego

Огромный, красивый, насыщенный событиями мир Red Dead Redemption просто не хочется покидать. Это и впрямь «GTA на Диком Западе», и в шарме этого сеттинга кроется залог успеха Rockstar San Diego.

Игры говорят:
No guts, no glory!

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

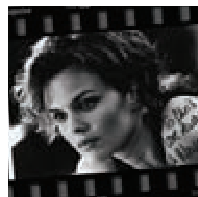
Константин Говорун



В Сиэтле холодно (по сравнению с Москвой). Нашел местный GameStop, купил DQ IX и Persona 3 Portable. Полка с играми для PSP все усыхает, с трудом даже нашел ее. Такие вот мелочи лучше всякой статистики показывают реальную популярность платформы. Зато в магазине постоянно крутится реклама StarCraft II (в целом же игр для PC в продаже вообще почти нет – позиций десять от силы). Главный релиз лета, однако!

СТАТУС: Оранжевый **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Red Dead Redemption

Артём «cg» Шорохов



Интересный режиссер – Пол Верховен. Для меня – интересный главным образом тем, что не чурается посредственных актеров и даже каким-то непостижимым образом заставляет их *играть*. Вот взять мой любимый «Звездный десант», кто там на ведущих ролях? Каспер Ван Дьен, Джейк Бизей, Дениз Ричардс, ненаглядная Дина Мейер... Кто поспорит с тем, что именно в фильме Верховена – их лучшие роли?

СТАТУС: B-rated **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Saint's Raw 2, Mass Effect 2: Overlord

Наталья Одинцова



Не могу перестать скрещивать демонов в Strange Journey! Вроде и команду уже собрала сильную, а остановиться все равно не выходит. Ведь как тут угомонишься, когда, например, ни одного союзника класса Spirit у меня ни разу не появлялось? А они, оказывается, в игре есть! Вот так и накручиваю часы на счетчике: час зачищаю подземелье, два часа вывожу новых бойцов.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** SMT: Strange Journey

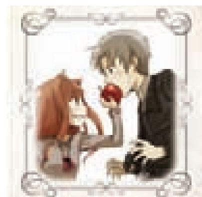
Александр Солярский



На сдаче прошлого номера произошло страшное недоразумение, серьезно пошатнувшее мое душевное равновесие. Страшные-престрашные силы зла приписали мне в «слове команды» статус редактора Ильи Ченцова, скрыв от общественности реальное положение дел. Восстанавливаю справедливость и торжественно сообщаю, что два главных достижения Mass Effect 2 взяты. Осталось купить DLC Overlord и набить, наконец, 30 уровень!

СТАТУС: Велосипедист **ПЕРЕПРОШЕЛ НА «INSANITY»:** Mass Effect 2

Александр Устинов



Несмотря на то что в кросс-обзоре поставил десятку «Метал Гиру», играл в него почти со скрипом, потому что очень уж хотелось вернуться к Alpha Protocol. Такой вот парадокс. Посмотрел «Хищников» и «Рыцаря дня» – оба фильма понравились. В среду пойду на концерт Megadeth. Жара раздражает. «Сан-Франциско» намешать не получилось. Конец.

СТАТУС: Утомленный сноб (c) SpaceMan **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Alpha Protocol, MGS: Peace Walker

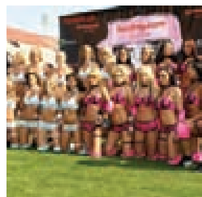
Сергей «TD» Цилюрик



Впервые с нетерпением жду не показавший даже пилота телесериал: каждая новость об экранизации «Игры престолов» Мартина оказывается хорошей. Трейлер прекрасен, а кастинг вообще кажется безупречным – что ни актер, то (на мой взгляд, конечно) точнейшее попадание в образ. Но A Dance with Dragons, пятую книгу цикла, жду все-таки куда больше: интересно ведь, что же дальше, чем все закончится!

СТАТУС: Любитель правильного фэнтези **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Borderlands

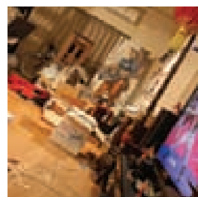
Илья Ченцов



Итак, чемпионат мира по футболу закончился, и названия стран вроде Уругвая и Гондураса снова стали нарицательными – примерно до того момента, когда там произойдет какое-нибудь стихийное бедствие. Я, конечно, тоже очень рад поздравить команду Патагонии с тем, что они закатили 60 мячей в лунки, буквально вырвав победу из рук сборной Такистана.

СТАТУС: Фанат подвижных игр **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Red Faction: Guerrilla

Евгений Закиров



Внезапно открыл для себя Вегу из Super Street Fighter IV. Раньше с ним было все сложно: дурацкая ультра зигзагом, такой же супер, срабатывающий через раз скачок, ну и вообще сложно точно рассчитать, когда бить в полете, а когда хватать и бросать через себя. Оказалось, что это все надуманные трудности. Веге просто надо ловить противника на ошибках!

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Super Street Fighter IV

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE



ТЕКСТ
Александр Щербаков









Road Rash

Тайм ту берн!



Хотя ощутимая часть мужского населения по достижении определенного возраста – когда гормоны вперемешку с мочой начинают бить в голову – резко загорается интересом к мотоциклам или, на худой конец, мопедам «Сова», компьютерные мотогонки какой-то выдающейся популярностью никогда не пользовались. Делали их редко и не то, чтобы метко. Обычно все же это были псевдосимуляторы – вполне себе спортивные, посвященные, например, Moto GP – на радость испанцам, наверное (в случае с играми по лицензии Moto GP, раз уж речь об этом зашла, результаты были отличными).

В автогонки традиционно так или иначе играют более-менее все. Даже те, кому автомобили, в целом, достаточно безразличны. В некоторых случаях разработчики еще и с помощью «умного маркетинга» пытаются максимизировать тираж, надавив на «болевые точки» мужиков. Ну, скажем, запихнув в игру блестящие дорогие машины, скототюнинг, стритрейсинг и полуодетых баб – то есть, тут, как мотыльки на свет, все должны слететься (Need for Speed: Underground – самый яркий пример высокобюджетной гонки, пытающейся сыграть роль дудки для полосатого слона). А вот с мотоциклами такой трюк не может пройти в принципе. Не так много людей застывают в пятнадцатилетнем возрасте (чаще – в семнадцатилетнем все же) и проникаются духом двухколесной свободы. Для всех остальных мотоэнтузиастов – это покупка «Совы» или мегаагрегата «Иж-Планета» с покатушками на даче, чтобы почувствовать «ветер в лицо» и произвести впечатление на самок.

Реально «народной» мотоигрой стала, наверное, только Road Rash. В определенный момент она, как это принято говорить, «впала в ничтожество», но до третьей части включительно – это была неимоверная круть, я не слышал ни разу, чтобы кто-то про эти игры сказал что-то плохое. Вполне очевидно, что именно на рассказ о классических Road Rash мы сделаем основной упор.

Ви ду джаст вот ви фил, райдинг хорсиз мейд оф стил!

Самая первая часть Road Rash вышла в 1990 году, и простым русским пацанам она, кажется, не известна в принципе. Я не знаю ни одного живого человека, который в шестнадцибитную эпоху в нее реально играл бы. Впоследствии появление на 3DO (и прочих системах) игры с аналогичным названием вообще внесло полную неразбериху в хронологию сериала. И если у нас сказать про «первую Road Rash», все подумают именно про

Какать под кактусом – провоцировать полицию.







Вверху: Прямо идиллия. Во второй части игры от нее уже не осталось и следа.

эту версию – тем более, что она была и на PC. А приставочники-мегадрайвовцы все же начинали с Road Rash II, выпущенной через год после релиза первой части и полностью вытеснившей оригинал в нашем сознании.

Собственно, приставочный рынок – хоть в каком-то виде – в 1990 году у нас в принципе не мог существовать, если не считать за таковой клоны Game & Watch про волка и яйца и умирающих жуткой смертью водолазов. К моменту появления «Денди-Денди, мы все любим Денди» и Супонева в телевизоре, разумеется, никаких освещений первой части Road Rash быть не могло – на прилавках лежал только сиквел. И о нем в программе «Денди: Новая реальность» нам Супонев уже и рассказывал. Я – как и все – слушал, затаив дыхание.

Одной из важных причин полной вытесняемости Road Rash номер один, стал, вероятно, и тот момент, что сиквел был абсолютно таким же, но только чуточку лучше и актуальнее. Вообще больше даже походил на сборник дополнительных уровней. Основную часть спрайтов даже никто и не подумал перерисовывать, например. Отличить скриншот Road Rash от скриншота Road Rash II фактически можно только по игровому интерфейсу: главная улика – виртуальная «приборная панель», где выводится информация о скорости, позиции и пройденной дистанции. Во второй части просто отказались от не слишком удобных циферблатов в пользу «цифровой» подачи данных.

Виллз оф файр берн зе найт, райд экросс зе скай!

Но это наше восприятие. На самом деле первая Road Rash, разумеется, заложила все основы геймплея, все, на чем строился игровой сериал. Идея, в общем-то, достаточно нехитрая, но сработало безотказно. За основу были взяты обычные для того времени гоночные игры «от третьего лица», вроде OutRun или, например, – раз уж мы говорим про Mega Drive – какой-нибудь TopGear с Lotus: The Ultimate Challenge. Значительная часть подобных проектов, честно говоря, была достаточно дебильна и малоиграбельна – причем лично я придерживался похожего мнения и в шестнадцатибитную эпоху, а не только что вот это измыслил ради красного словца.

В Road Rash правильно реализовали, в первую очередь, именно гоночный компонент. Трассы не грешили резкими поворотами – все достаточно плавно и прямо, ведь ездим мы преимущественно по хайвеям. Соответственно, полностью отказались и от наматываний кругов – это не кольцевые гонки, а, скорее, именно OutRun, но с соперниками, которых можно в процессе пинать и избивать, скидывая с мотоциклов или сталкивая под колеса встречных машин. То есть, все очень нехитро, но очень динамично. К тому же, на трассе всегда есть место для маневра – именно потому, что мы управляем не автомобилем, а более компактным средством передвижения – и это важная штука для гоночных игр того периода. Помню, когда бы маленьким, я пытался играть в симуляторы компании Accolade для PC. У них было два однотипных проекта: F1 Grand Prix Circuit, посвященный «Формуле-1», и его конверсия про мотоциклы – Cycles. Оба хорошие, но у новичка первый из симуляторов (ну или, вернее, псевдосимуляторов – настоящие симуляторы были у Microprose) мог вызывать целый ряд неприятных ощущений. В моем случае, по глупой, но в некотором смысле показательной причине – мне тупо не хватало места на трассе. А вот с Cycles мне было намного проще управляться (рулить и не врезаться во всех подряд), и вообще все казалось более скоростным и динамичным – я часто повторяю это слово, но оно очень важно здесь. Road Rash в результате комбинации этих факторов была в высшей степени играбельна. А также очень оригинальна, потому что даже «боевой» компонент выглядел не так, как в других «гонках без правил». То есть, упор делался не на избиение противников (в случае с легковыми автомобилями это обычно немного лишено смысла, хотя есть и исключения, вроде Chase H.Q.), а на их отстрел.

Внизу: Мотогонщики Пиписькин и Грубый Парень вот-вот войдут в смертельный клинч!



К МОМЕНТУ ПОЯВЛЕНИЯ «ДЕНДИ-ДЕНДИ, МЫ ВСЕ ЛЮБИМ ДЕНДИ» И СУПОНЕВА В ТЕЛЕВИЗОРЕ, РАЗУМЕЕТСЯ, НИКАКИХ ОСВЕЩЕНИЙ ПЕРВОЙ ЧАСТИ ROAD RASH БЫТЬ НЕ МОГЛО – НА ПРИЛАВКАХ БЫЛ ТОЛЬКО СИКВЕЛ.



Ты вообще думаешь, кого панком называешь, бабища?



В Road Rash II есть трасса на Гаваях. Почти во всем остальном отличий отличий от первой части набирается от силы на аддон.

МНОГОСТУПЕНЧАТЫХ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЙ НЕ СУЩЕСТВОВАЛО – ПОКУПАЕШЬ НОВЫЙ МОТОЦИКЛ, НЕ ИМЕЮЩИЙ ДАЖЕ КАКИХ-ТО ВНЯТНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК.

Главное, что смущает в первой Road Rash – да, в принципе, и в ряде последующих тоже – дефицит трасс. Пять – это все-таки мало, особенно учитывая, что ездить по ним придется не раз, не два и не три. Хотя, конечно, до рекорда первой Ridge Racer тут далеко. Чтобы удлинить хронометраж, игру побили на уровни – на каждом из которых был одинаковый набор трасс. Варьировалась только протяженность треков и уровень техники оппонентов. На пятом уровне гонки могли длиться очень долго, а противостоять соперникам было невозможно без соответствующих апгрейдов. Вернее, каких-то многоступенчатых усовершенствований техники тут не существовало – просто заходишь в магазин и покупаешь новый мотоцикл, не имеющий даже каких-то внятных характеристик: просто на словах рассказывали, что он «быстрый и хорошо управляется».

Ко второй Road Rash, как я уже говорил, принципиально ничего не изменилось. Немного подточили интерфейс. Причем речь даже не столько о циферблатах, сколько об организации главного меню и подменю. Раньше, например, заходить в разделы нужно было не выбирая, собственно, нужную менюшку стрелочками, а нажатием одной из кнопок – эта система, в частности, иногда позволяла промахиваться мимо магазина мотоциклов, возникавшего после гонки. Помимо этого сменился внешний вид противников. Не в самой игре, а тоже в меню, когда товарищи пытаются с геймером поговорить до и после заездов, отпуская всякие глупости. В первой Road Rash они выглядели как сборище олигофренов, но во втором хоть и были уродами, но в гораздо меньшей степени, и вообще были перерисованы поверх фотографий. Ну и, наверное, главное – именно в Road Rash II появились ролики-сценки, живописующие ваши гоночные успехи. То есть, если мы квалифицировались на трассе и завершили ее, например, в тройке лучших – покажут награждение. Выступили неудачно – будет умеренной веселости юмористический ролик. Что-нибудь про разваливающийся мотоцикл, например. Причем все это не статичные сценки, а движущиеся, прямо минимультики. Статичные остались в первой Road Rash, причем там они были без намеков на юмор и какие-то серьезные противостояния с противниками, а воспевали прямо-таки байкерскую романтику, которая в понимании разработчиков тесно смыкалась чуть ли не с походно-костерной. То там у моря на закат кто-то любуется, то в водоеме купается, то, собственно, в лесу заседают. Разве что под гитару шлягеры группы «Чайф» не распевают.

Вир хир ту берн ап зе найт!

Тема смешных роликов получила неожиданное и весьма адовое развитие в Road Rash для тридцатидвухбитных платформ. Лучше всех известны версии для 3DO и PC, но вообще игра выходила и на PlayStation с Saturn. Часто народ – чтобы не путаться – называет все это Road Rash 3DO, но я для удобства использую наименование, фигурирующее в титрах, – Road Rash 32bit.

Выход этой версии состоялся, как вы понимаете, в эпоху безудержного разгула FMV. Видео лепили куда только можно – особенно в случае с 3DO, известным FMV-сборником. Electronic Arts держалась в тренде и в некотором роде даже формировала его. Need for Speed и Road Rash стали знаковыми проектами – гонки, где ошарашенному зрителю показывали настоящее видео, по тем временам были важнейшим явлением. Очевидно, что шумиха насчет «там показывают настоящие машины!» порой успешно маскировала многие недочеты. Конечно, первая Need for Speed приобрела статус легенды. Но, положа руку на сердце, если выкинуть видео и ахи-вздохи, выяснится, что по геймплею она все

Skitchin'



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1994
Жанр:
racing.action
Издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Electronic Arts
Платформа:
Mega Drive

ТЕКСТ
Александр Щербаков

Я всю жизнь представлял, что Skitchin' – это такой странный говноклон Road Rash, но только про роллеров. Собственно, с того момента, как увидел его то ли в магазине «Денди», то ли в передаче Супонева, то ли в обоих этих важных источниках сразу. На самом деле, игра, конечно, крайне странная и крайне спорная, но я с удивлением открыл для себя, что она не является абсолютным, стопроцентным клоном и конверсией.

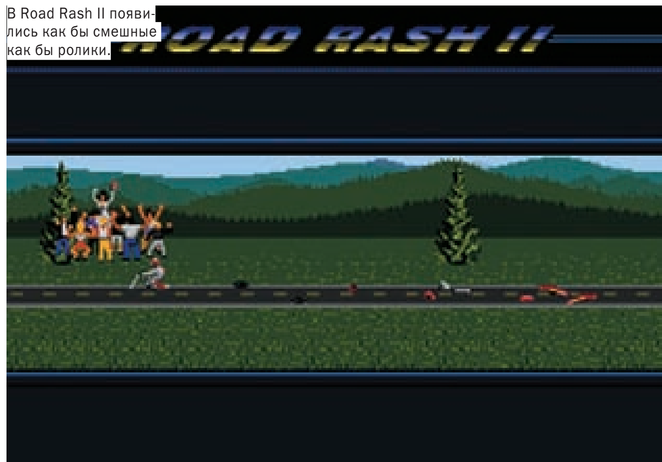
Сразу поражает то, что роллеры в представлении разработчиков – это такие чуваки, сбежавшие из эпического клипа певицы Каролины «Мама, все о'кей, ну на кой нам эти Ю-Эс-Эй». В игре есть всякие «комментаторы», вещающие ерундистику перед заездами, и всякие персонажи, торгующие роликами и аксессуарами к ним, – вот они все просто ну реально оттуда, я их всех видел, я их всех помню, такое забыть невозможно, даже если очень захочется. Только лоботомия поможет.

Идея Skitchin' не настолько проста, как может показаться сначала. Да, у нас есть роллер вместо мотоциклиста. Перед нами дорога. Мы по ней едем. Но своим ходом мы много не накатаемся. Главное – зацепиться за проезжающий мимо автомобиль и катиться дальше. Прокатились немного, набрали скорость, отцепились и перескочили к другому автомобилю. Ну или на трамплин какой-то наехали и показали трюк.

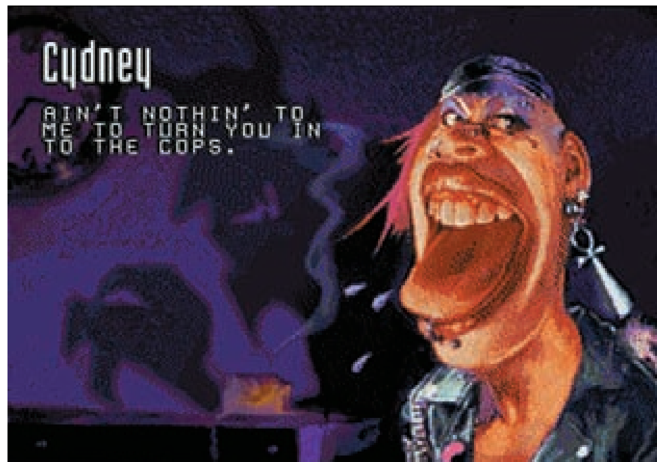
Вместе с нами на трассе, разумеется, есть противники, хотя их поначалу и не так много, как в Road Rash – всего штук шесть на первом уровне в городе Ванкувере. К Нью-Йорку будет уже полтора десятка. Противников можно жестоко избивать. Хоть на ходу, хоть когда вы вместе зацепились за багажник проходящей машины, но делить его с кем-либо абсолютно не намерены – особенно с очкастыми гопниками в кепках.

Вкратце, это все. Раздуплить, как в это все играть, поначалу непросто – особенно после достаточно прямолинейного Road Rash. Skitchin' оказывается не просто гонкой, а, скорее, таким странным вариантом чехарды, но с использованием автомобилей и с зуботычинами. Оно достаточно необычно и как опыт, повторюсь, отличается от Road Rash, несмотря на общий движок, подход к арт-дирекшну и дизайну трасс. Прямо удивительное рядом. При этом –если насобачиться – производящий по началу странное впечатление (на меня так точно), Skitchin' оказывается еще и вполне динамичной игрой, на приличных скоростях, с разгонами, молотиловом, а также – еще одно отличие от прародителя – прыжками и приседаниями.

Сейчас, разумеется, тематика Skitchin' не настолько актуальна, как когда-то. Выпускалась-то игра как раз в разгар бума роликовых коньков, докатившегося и до России. Даже я, помнится, уговорил маму купить мне эти модные приспособления – пару раз даже покатался. Может, покатался бы и больше, но, насколько помню, мне категорически запрещали кататься одному, потому что в первой половине 90-х в некоторых районах Москвы вполне могло быть поопаснее, чем на трассе в Skitchin', где американские роллеры с внешностью гопников увлеченно тузили друг друга.



В Road Rash II появились как бы смешные как бы ролики.



же уступает японским образцам жанра. По сравнению с какой-нибудь Daytona USA, гонки производства Electronic Arts еще очень долго смотрелись крайне бледно.

С Road Rash 32bit дела обстояли получше из-за специфики и уникальности игрового процесса, а также благодаря удачному переносу классической механики – впоследствии с этим были значительные проблемы. Более того, игра хорошо прибавила в динамизме. Помню, когда я в первый раз запустил Road Rash 32bit, то был поражен ощущением скорости. Понятно, что сейчас такого впечатления не возникнет, но тогда – особенно на контрасте с шестнадцатибитными версиями – это было очень впечатляюще.

Но вот видео, которое в силу моды появилось в тридцатидвухбитной версии, было абсолютно запредельно, буквально в шаге от Space Pirates. Конечно, тогда мы были готовы глотать этот трэш и не особенно морщиться. Сейчас ролики из Road Rash 32bit ужасают. Они смотрятся пристойно, только если показывают как человек на мотоцикле едет по дороге. Но нет, 90% видео – это как раз те самые сценки из жизни победителей и проигравших, снятые за три копейки, с идиотскими сценариями и нелепыми ужимками актеров. Вроде того, как победитель гонки держит на руках девушку и параллельно топчет ногой шлем, валяющегося на земле конкурента, нелепо размахивающего руками, как перевернутый на спину жук-навозник.

ВИДЕО, КОТОРОЕ В СИЛУ МОДЫ ПОЯВИЛОСЬ В ТРИДЦАТИДВУХБИТНОЙ ВЕРСИИ, БЫЛО АБСОЛЮТНО ЗАПРЕДЕЛЬНО, БУКВАЛЬНО В ШАГЕ ОТ SPACE PIRATES. КОНЕЧНО, ТОГДА МЫ БЫЛИ ГОТОВЫ ГЛОТАТЬ ЭТОТ ТРЭШ И НЕ ОСОБЕННО МОРЩИТЬСЯ. СЕЙЧАС РОЛИКИ ИЗ ROAD RASH 32BIT УЖАСАЮТ.

Больше всего выбешивала странная смена арт-дирекшна. Теперь все персонажи игры были выполнены в карикатурном ключе, причем в самом мерзком из существующих: в стиле «забавных» шаржей авторства художников с улицы Арбат. Деформированные рожи, лошадиные зубы, выпученные глаза. Эти уроды преследуют нас всю дорогу. Зато для игровых меню была лицензирована музыка нескольких тяжелых групп – игра ведь шла с компакт-диска, то есть мегадрайвовские «тунц-тунц» легко сменялись аудиотреками в CD-качестве. Подборка исполнителей местами вполне впечатляющая – есть, например, Therapy? и Soundgarden.

Вверху: Персонажный арт-дирекшн в Road Rash 32bit вызывает ужас – такого у нас и на Арбате хватает.

Спидинг олвейз киллз!

Последняя из классических Road Rash вышла уже в 1995 году, то есть, под конец жизненного цикла Mega Drive – на рынке уже обосновались и PlayStation, и Saturn. В России, правда, всем было не совсем до этого, у нас журнал «Денди» все еще настойчиво продвигал479 мегановинку SNES, что наше поколение с большим раздражением вспоминает до сих пор (а что о Супоневе писали лет восемь назад некоторые из читателей «Страны Игр», я вам расскажу как-нибудь потом). До сих пор помню, как, то ли получив деньги в подарок от родных, то, скопив нужную сумму, я пришел в магазинчик у метро Щукинская и купил картридж Road Rash 3. Пойти поиграть в него прямо вот так сразу, правда, не мог – если не ошибаюсь, мама запретила мне включать приставку за отвратительную в ее понимании успеваемость: что-то вроде трех троек в четверти. Поэтому единственное, что я мог, – позвонить товарищу Перестукину для обсуждения важной покупки и, наверное, одобрения моего безупречного вкуса, не изменяющего мне до сих пор.

Не знаю, насколько корректно сравнивать Road Rash 3 с Road Rash 32bit, но вполне очевидно, что это лучшая из мегадрайвовских версий. Некоторые элементы она, правда, заимствует именно из тридцатидвухбитного варианта. Особенно это касается спрайтов гонщиков и их мотоциклов: они стали реалистичнее, фактически











Полиция в Road Rash 3 успешно освоила вертолеты.



Необузданные в своей трэшовости видеовставки из Road Rash 32bit.



Вверху: Road Rash: Jailbreak в версии для GBA – на удивление приятная игра.

были взяты с 3DO. Ну и вообще визуально игра была ощутимо поприятнее. У Road Rash 3 еще и появился подзаголовок Tour de Force, свидетельствующий, что теперь мы соревнуемся не только на территории США, но ездим по всему миру: есть трассы в Италии, Германии, Бразилии, Кении, Англии, Австралии и Японии. У всех свои особенности, порой курьезные. Ну, например, в Италии на обочинах порой встречаются античные руины. Они там вместо домов – подразумевается, наверное, что итальянцы в них живут.

Каких-то радикальных геймплейных инноваций в Road Rash 3 не было, только некоторые детали, но приятные. Например, появление трамплинов – похоже, под влиянием Skitchin'. Или самая хорошая мелочь: отобранное у противника оружие теперь сохранялось и на следующую гонку, а не пропадало, как раньше. Правда, если вы вводили код (выполнявший тут функцию сейва) – тогда да, оно испарялось.

Райдинг, райдинг, райдинг, эйнт невер гроуинг олд!

Вот где-то здесь настоящая история Road Rash и заканчивается. Дальше пошла деградация – хотя и не без пары ярких моментов. Переход в полное 3D явно не задался, почти все последующие сиквелы смотрелись несколько нелепо, хотя Road Rash: Jailbreak для PlayStation и ухитрилась получить приличные оценки в игровой прессе.

Первым же провалом была версия для Nintendo 64, прогнозируемо названная Road Rash. Разработкой, правда, занималась THQ. Игра выглядела очень странно и минималистично. Но что самое главное – отличалась какой-то совершенно жуткой физической моделью. За ней последовала диковатая Road Rash 3D для PlayStation. Ну а дальше – уже последняя на данный момент Road Rash: Jailbreak. Подробно останавливаться на всем этом нам не имеет смысла. Единственное, на что я обратил бы ваше внимание, – Road Rash: Jailbreak для, не поверите, Game Boy Advance. Я совершенно ничего не ожидал от очередной портативной версии (тем более позднего продукта). До этого играл в Road Rash на GameGear, он был пристойным, но не более того – «младшая» версия она и есть «младшая» версия. А вот здесь прямо неожиданно интересно. Очень красочная игра с симпатичной графикой, очень разнообразными трассами, хорошей скоростью, всякими пауэр-апами. Противников всего четверо, но играть очень приятно. Уж точно лучше, чем гонять кособокие трехмерные уродства для PlayStation! **СИ**

Excitebike



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1984
Жанр:
racing
Издатель:
Nintendo
Разработчик:
Nintendo
Платформа:
NES, Game Boy Advance

ТЕКСТ
Александр Щербаков

Мне кажется, в связке с Road Rash более логично смотрелся бы какой-нибудь Mach Rider. Но, если честно, все, что я могу сказать об этой игре, может уложиться в пару предложений – несмотря на все регалии и, простите, «ценность для жанра». Хотя, если задаться целью, хватит и одного-двух слов. Совсем другое дело Excitebike – в некотором смысле родственный проект, но значительно более интересный с любой точки зрения.

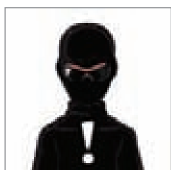
И Excitebike, и Mach Rider издавались в Америке в рамках мини-линейки Nintendo's Programmable Series, в которую, кстати, входила еще и Wrecking Crew. Под «программируемостью» подразумевалось, что игрок может создавать собственные уровни при помощи нехитрого редактора. Сохранить их, правда, было нельзя – некуда. Впрочем, в случае с японскими версиями игр были варианты. Сейв можно было записать на устройство Famicom Data Recorder, который Panasonic выпускал специально для Nintendo. В него можно было вставить обычную аудиокассету и сохранить данные на нее. Если наши самые юные читатели не в курсе, в этом нет ничего дикого – с кассет, в частности, работали игры для ZX Spectrum (хотя позже возможно было использовать и дискеты). Большого распространения Famicom Data Recorder, как можно догадаться, не получил.

Excitebike – это такая гонка, но очень странная. Во-первых, с видом сбоку, а во-вторых – мотокросс. Не сразу врубаешься, что от тебя хотят, но на деле все предельно просто. Особенно, наверное, с мануалом – которого мы, простые русские дети, были лишены. На выбор дается три режима. Один из них – это тот самый редактор уровней. Оставшиеся два – гоночные режимы: с противниками и без. Наличие противников пусть не вводит вас в заблуждение – никакой прямой конкуренции нет. Вы сражаетесь исключительно с часами – фактически, это такая череда квалификационных заездов. Для того чтобы, собственно, квалифицироваться, вам нужно показать виртуальное «третье время» – четко обозначенное в нижней части экрана. А противники – они не находятся с вами в одном круге, их положение на трассе не имеет никакого турнирного значения. Это просто такие мобильные препятствия. От которых порой непросто уворачиваться. По большому счету, вот это разделение на заезды с другими мотоциклистами и без – это разделение на Easy и Hard.

Пожалуй, главная особенность игры – это то, что у вас есть две педали газа. Одна перегревает двигатель, а другая – нет. Очевидно, что первый вариант дает более высокую скорость. Таким образом, вам нужно чередовать использование кнопок, следить за полосой перегрева и наезжать на специальные сектора на трассе, восстанавливающие «здоровье». Ну а так как у нас еще и мотокросс, мы постоянно скачем по ухабам странной, но понятной в случае с игрой 1984 года, формы. В процессе можно запросто перевернуться, так что в критических случаях еще и нажимать вперед и назад, чтобы выровнять свой мотоцикл. Понятно, что сейчас это все смотрится, мягко говоря, архаично. Но не до такой ужасающей степени, как в том самом Mach Rider. Я, например, даже получил удовольствие, играя в Excitebike сейчас, в 2010 году. Тоже, в общем, показатель.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Лузеры врезаются в коров





Сериал Road Rash (16-bit), как бы странно это ни прозвучало, преподал мне массу интереснейших уроков с точки зрения игр и их правил. Первая и главная наука – это то, что любая интересная штука может работать по-разному в разных играх; предыдущий опыт может только навредить. Взять, к примеру, обгон автомобиля – в отличие от прочих гонок того времени, вместе с поворотом нужно было закладывать внушительный задел. Удариться можно было даже при условии, что мотоцикл с машиной разделяет несколько экранных миллиметров пустоты. Я не понимал, почему так происходит (концепция прозрачной подложки под спрайты не приходила в голову), но меня это мало волновало, потому что таковы были правила игры – а на них пенять негоже. Перефразируя Костю Говоруна, «в детстве я думал, что если эта фича работает именно так, а не иначе – значит, так задумали разработчики».

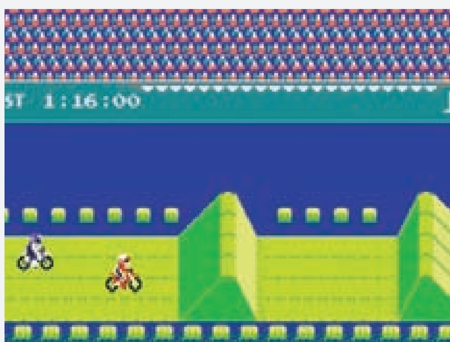
Второй урок – исследовать нужно все. Случайные результативные комбинации провоцируют на тщательное изучение каждого уголка, каждой функции. Если в момент, когда враг замахивается цепью или ломиком, ударить его рукой, то можно отнять оружие в свою пользу. Крупные животные (коровы, лоси) сбивают мотоциклистов, а лежащие и мелкие позволяют на них подпрыгивать. Темп сближения с вражеским мотоциклом пропорционально влияет на мощность пинка. Трамплин не сбрасывает скорость взлетающего мотоцикла и позволяет безопасно миновать машины, столбы и даже полицейский вертолет. Сейчас я лишь одно не могу понять: откуда у нас было столько времени? Это ведь не один десяток часов на опыты и эксперименты!

Третий урок – не все то золото, что блестит. По чисто субъективному ощущению, гораздо больше байкеров я загнал пинками и электрошокерами под машины, чем избил дубинкой или цепью. А от копов чаще сбегал, чем пытался ввязаться в драку (тем более что у полицейских обычно здоровья больше, чем у игрока). И, кстати, перед резкими поворотами не отпускал кнопку ускорения вопреки здравой логике, потому что все равно ездил на тяжелых мотоциклах, с которых хрен слетишь, даже если колеса уже параллельно земле крутятся.

Да и прочих впечатлений хватало – взять, вон, прозвища соперников. Мне навсегда запомнился злобный враг P. E. No 1, который постоянно ехал в первых рядах и в последнюю секунду мог запросто отбросить меня на второе место. Beladonna, у которой мне однажды пришлось отобрать мотоцикл по наводке механика (свой я умудрился разбить после многочисленных падений на великобританской трассе – проклятое левостороннее движение!). Треки, кстати, были красивыми все до одного, похожий восторг позже вызвал у меня первый Need for Speed. А музыка!.. Такого набора простых, но бодрых композиций даже в хваленой 3DO-версии не было.

Но самое удивительное – это гибкость игры. Ближе к концу, когда все правила и трассы выучены, Road Rash превращается из короткой острой погони в медитативную пятнадцатикилометровую поездку. Едешь себе на максималке, лениво обгоняешь машины, автоматически уворачиваешься от столбов, думаешь о жизни на Земле и устройстве вселенной, заодно набрасываешь пару отмазок в случае позднего возвращения домой после вечернего футбола...

...и вспоминаешь о том, что у тебя в руках геймпад, только после того, как случайно слетаешь с мотоцикла за 100 метров до финиша. **СИ**









Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

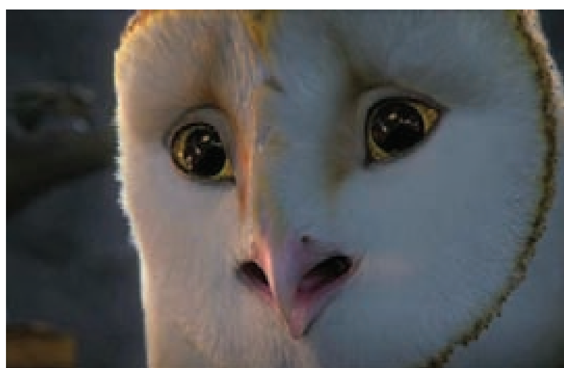
Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720р.

Kane & Lynch 2: Dog Days
Удивительно, но неприглядная по скриншотам Dog Days оказалась очень приятной в динамике. А все благодаря великолепно выполненному эффекту документальной съемки с ручной камеры.



Ночные стражи
Трейлер дебютной анимационной работы Зака Снайдера, взявшегося за экранизацию книжной истории о совином королевстве.



Презентации Electronic Arts и Ubisoft
В продолжении к прошлому номеру выкладываем полные версии презентаций EA и Ubisoft (последняя вообще считается лучшей из тех, что были на выставке).

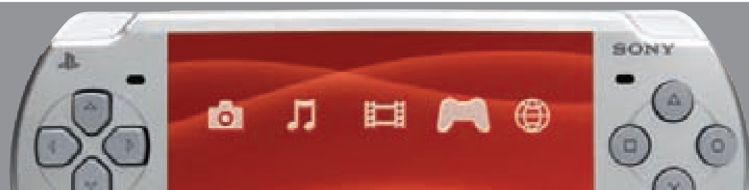


Новинки лета-2010
Трейлеры и вступительные ролики самых ярких аниме-сериалов текущего сезона: Highschool of the Dead, Occult Academy, Ookami-san to Shichinin no Nakama-tachi, Amagami SS и Mitsudomoe.



PSP Zone

Прошивка: 6.20
Демоверсия: Valkyria Chronicles II
Трейлеры: Lord of Arcana, Ace Combat: Joint Assault



СТРАНА ИГР

Слово редактора

Уже третий номер подряд E3 держит нас в крепких объятиях и не думает отпускать. На этот раз смотрите полные версии презентаций Electronic Arts и Ubisoft. Естественно, переведенные на русский язык. Кстати, презентация Ubisoft считается лучшей из всех, которые были в этом году. Кроме того, на этом диске смотрите видео из демоверсии второй части Kane & Lynch, Singularity, мультиплеера Medal of Honor и финальной версии Transformers: War for Cybertron.

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

– Random Encounter: Bonus Level - встреча с читателями

Видеопревью:
– Kane & Lynch 2: Dog Days (демотест)
– Medal of Honor (демотест)
– inFamous 2 (PS3)
– Splatterhouse (PS3, Xbox 360)

Особое мнение:
– Transformers: War for Cybertron (PC, PS3, Xbox 360)
– Singularity (PC, PS3, Xbox 360)

Комментарии:
– Backbreaker (PS3, Xbox 360)

Трейлеры:
– Gran Turismo 5 (PS3)
– Silent Hill (PS3, Xbox 360)
– Portal 2 (PC, PS3, Xbox 360)
– El Shaddai: Ascension of Metatron (PS3, Xbox 360)
– Ni no Kuni (PS3)
– Crysis 2 (PC, PS3, Xbox 360)

Special:
– Wing Commander IV: The Price of Freedom (игрофильм)
– Без Врена 4
– Lara Croft and the Guardian of Light (демонстрация)
– Mafia II (дневник разработчиков)

PC-DVD:

– E3 2010: Презентация Ubisoft
– E3 2010: Презентация Electronic Arts

Демоверсии:
– Perfect World

Территория HD:
– Kane & Lynch 2: Dog Days
– Medal of Honor
– Singularity
– Transformers: War for Cybertron

Банзай!:
– Highschool of the Dead (трейлер)
– Occult Academy (опенинг)
– 3 Ookami-san to Shichinin no Nakama-tachi (опенинг)
– Amagami SS (опенинг)
– Mitsudomoe (опенинг)

Дополнения:
– Age of Empires III: The Asian Dynasties
– ArmA: Armed Assault
– ArmA II
– Call of Duty 4
– Company of Heroes
– Counter-Strike
– Counter-Strike: Source
– Crashday
– Crysis
– Day of Defeat: Source
– Doom 3
– Doom 3: Ressurection of Evil
– Far Cry 2
– GTA: San Andreas
– Half-Life 2
– Left 4 Dead
– Quake III Arena
– Red Orchestra: Ostfront 1941-45
– Racer
– rFactor
– Team Fortress 2
– The Elder Scrolls III: Morrowind
– The Elder Scrolls IV: Oblivion
– The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
– The Sims 2
– The Sims 2: Nightlife
– The Sims 2: University
– Unreal Tournament 2004
– Warcraft III: The Frozen Throne
– Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:
– ATI Catalyst 10.6 Win 7/Vista
– ATI Catalyst 10.6 Windows XP
– DirectX End-User Runtime (Июнь 2010)
– ForceWare 258.19 Win XP
– ForceWare 258.19 Win 7/Vista

Патчи:
– ArmA 2 v1.07 EU,US,RU
– Эадор. Сотворение v1.04.1 RU
– Mount & Blade. Эпоха турниров v1.125 RU
– The Settlers 7: Paths to a Kingdom v1.06 Интернациональный
– Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction v1.04 Интернациональный

Софт:
– a-squared Anti-Dialer 3.5.0.6
– a-squared HiJackFree 4.0.0.29
– AVG Internet Security 9.0.837a2944
– Comodo Cloud Scanner 1.0.135930.9
– Emsisoft Anti-Malware 5.0.0.53
– WinPatrol 18.1.2010
– ZoneAlarm Antivirus Plus Firewall 9.1.603.000
– VSO PhotoDVD 4.0.0.28
– Xilisoft DVD Creator 6.0.7 build 0521
– RasterVect 16.0
– Avant Browser 2010 Build 6
– Cookie Monster 3.47
– Defraggler 1.20.201
– HDClone 3.9.3 Free Edition
– MyUninstaller 1.66
– ProcessActivityView 1.11
– WhereIsIt 2010 build 621
– AV Voice Changer Diamond 7.0.29
– Reaper 3.63
– Total Video Converter 3.61
– GameGain 2.6.21.2010
– Revo Uninstaller 1.88
– Tweak-7 1.0 build 1045
– Vista Manager 4.0.4
– Wise Registry Cleaner 5.35 Free

Софт-стандарт:
– WinRAR 3.93 RU
– Mozilla Firefox 3.6.6
– Virtual CD 10.1.0.8
– Adobe Acrobat Reader 9.3
– K-Lite Mega Codec Pack 6.1.0
– Win2000 FAQ 6.0.0
– WinXP FAQ 3.0.5
– Fraps 3.2.3
– HyperSnap-DX 6.81.04
– Miranda IM 0.8.26
– QIP Build 8095
– ATV Flash Player 1.3
– DivX Player 6.4.1 Beta
– Media Player Classic 6.4.9.1 Build 107
– MVAFlasher 2.1.3
– QuickTime QuickTime 7.6.6
– VLC Media Player (VideoLAN) 1.1.0

Widescreen:
– Ночные стражи (Legend of the Guardians)
– Рапунцель (Tangled)
– Американец (The American)
– Хроники Нарнии: Покоритель зари, или плавание на край света
– Зеленый шершень (The Green Hornet)

Shareware/Freeware:
– Gwen the Magic Nanny
– Nick Chase and the Deadly Diamond
– Strimko
– Youda Safari

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Perfect World

Клиент бесплатной MMORPG, в которой нам предлагают исследовать территории огромного фэнтезийного мира, сражаясь с ордами волшебных существ и выполняя тысячи квестов. Благодаря гибкой системе настройки внешности можно создать своего уникального персонажа, выбрав одну из трех рас: крылатых сидов, людей или же зооморфов, способных превращаться в животных. Для героев предусмотрено 6 классов, а также специальное оружие и умения. Изюминкой же игры является наличие летающих животных, благодаря которым можно не только парить в небе, но и сражаться с небесными монстрами.



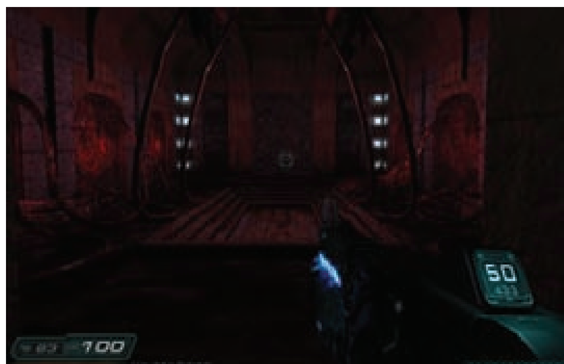
Conspiracies: Rising Dead 1.0

Модификация Conspiracies хорошо знакома поклонникам Operation Flashpoint: Resistance, теперь же она перекочевала на движок ArmA: Armed Assault. Главной задачей автор данного проекта поставил воссоздание на новом движке S.T.A.L.K.E.R. Местность, где происходит действие Conspiracies: Rising Dead 1.0, одежда, вооружение и техника повторяют творение GSC Game World. Стоит отметить, что создатель мода выпустил не просто набор аддонов, а полноценную работу, содержащую очень интересную кампанию.



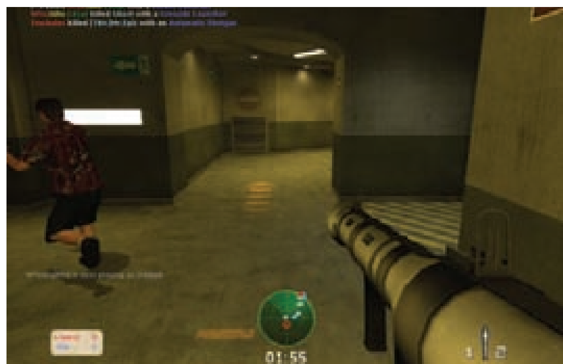
Doom 3: Ressurection of Evil

Для Doom 3 и Doom 3: Ressurection of Evil выходит крайне мало по-настоящему крупных работ, так что появление Tested 6.0 пропускать не стоит. Автор данной модификации предлагает масштабную кампанию, которая растянута более чем на два десятка уровней. Более десяти эпизодов, представленных Tested 6.0, являются римейками карт из Doom и Doom 64, игрокам со стажем они наверняка покажутся очень знакомыми. В целом же получилась отличная модификация, которую предстоит проходить не один час.



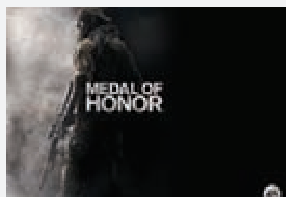
Half-Life 2

На нынешнем диске одно из центральных мест занимает GoldenEye: Source Beta 4, отлично проработанная модификация для Half-Life. Создана она по мотивам известного консольного шутера, который, в свою очередь, эксплуатирует тему историй про легендарного шпиона Джеймса Бонда. GoldenEye: Source Beta 4 предлагает сразиться на стороне оперативников MI6, либо примкнуть к злодеям с мировой знаменитостью. В последнее время мод был заметно переработан, и выглядит намного лучше, да и играть в него стало интереснее.

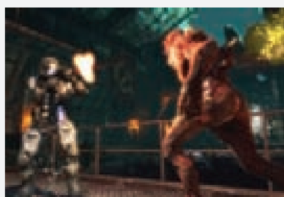


Галерея

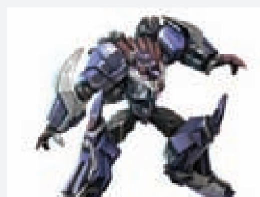
Обои для рабочего стола



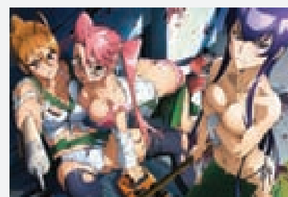
Скриншоты



Иллюстрации



Банзай!

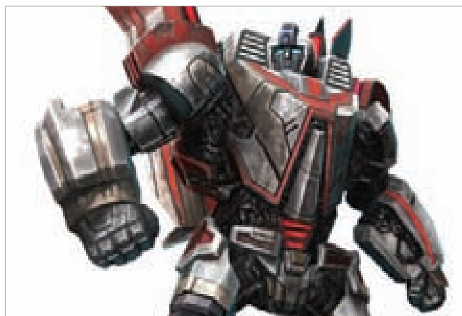


Содержание видеодиска

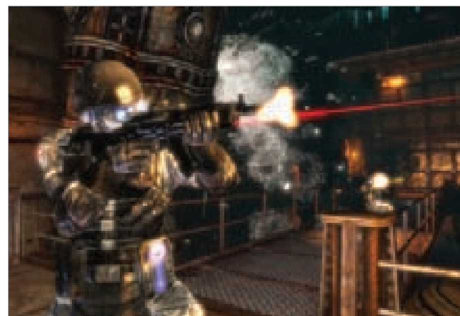
Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Transformers: War for Cybertron (PC, PS3, Xbox 360)
Чем занимались Трансформеры до того, как приехали воевать на Земле? Да тем же самым, только у себя дома.



Singularity (PC, PS3, Xbox 360)
Волшебные приключения американского спецназа в советском парке развлечений «Каторга-12».

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



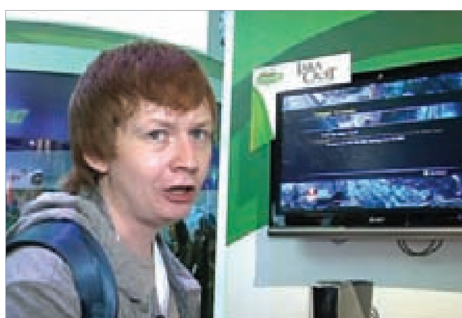
Medal of Honor (PC, PS3, Xbox 360)
EA делает большую ставку на новый MoH. Даже выписала команду Dice делать мультиплеер. Бета-версию именно этого режима мы и тестируем.



Kane & Lynch 2: Dog Days (PC, PS3, Xbox 360)
Тестируем демоверсию второй части не слишком добропорядочных похождений Кейна и Линча. Людей со слабым вестибулярным аппаратом просим воздержаться от просмотра.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Lara Croft and the Guardian of Light
Продолжаем выкладывать материалы с прошедшей E3. На этот раз – наш hands-on первой скачиваемой игры про Лару Крофт.



Mafia II
Очередной дневник разработчиков одной из самых ожидаемых игр этого года. На этот раз речь пойдет о выдуманном городе Empire Bay, в котором разворачивается действие Mafia II.

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые вас волнуют. Отвечаем с удовольствием!
Присылайте SMS на номер **8-926-878-24-59**



Наши любимицы: Самус Аран (Metroid)

Художник: Kemushi

? Привет, «СИ»! Недавно где-то услышал, что продолжения Alpha Protocol не будет, это правда?

К сожалению для Obsidian Entertainment (и к счастью для Sega), правда. «RPG про шпионов» и по совместительству первый оригинальный проект калифорнийских разработчиков не стал коммерчески успешным, и издатель поспешил откреститься от его продолжения, не забыв подсластить пилюлю комплиментом – мол, задумка чудо как хороша, вот только продается плохо. Что же до Obsidian, они продолжают прежний курс: развивают чужие игровые сериалы; в настоящий момент идет к концу разработка Fallout: New Vegas и Dungeon Siege 3. Также готовится некий новый, пока еще не анонсированный проект.

? В №13 вы писали, что у игры Demon's Souls нет российского дистрибьютора. Скажите, а может ли ситуация измениться?

Обычно не меняется: если не нашелся дистрибьютор вовремя, то в будущем уже и не появится. Но иногда случаются приятные исключения: так, за распространение Demon's Sous в России взялась компания «1С-СофтКлаб» – ищите легальную лицензионную версию в ближайшем магазине. Жаль только, что коллекционного издания, посетившего Европу, в нашей стране все равно не предвидится: тиража банально не хватило на Россию. Но, как говорится, лиха беда начало – будет и на нашей улице праздник!

? Посетила такая идея: собраться где-то в Интернете большой компанией и делиться информацией о всяких геймерских покупках, хвастаться новыми приобретениями, советоваться, где что купить... Но потом подумалось: наверняка ведь что-то такое уже есть?

И впрямь есть (кстати, идея хорошая!), не подвело чутье. Прямая вам дорога в тематические блоги, а точнее – в блоги-сообщества, каковых на просторах Сети великое множество. Вот, например, и Денис «SpaceMan» Никишин не удержался – взял да и сделал специальный «геймерский клуб по шкурным интересам», его вы можете найти по адресу **http://community.livejournal.com/g_goods**. Цель благородная – как раз такая, как вы описали: «От дисков и фигурок до футболок и трусов. То, на что увлеченный человек может тратить деньги, чтобы хорошо выглядеть (и нести одеждой определенный месседж), интересно проводить время и разбазаривать средства на любимое хобби». В настоящий момент мы даже подумываем открыть небольшой филиал этого блога в «Стране Игр». Если, конечно, вы не оставите его без внимания.

? С сестрой всегда смотрим на вашем диске передачу Random Encounter, очень нравится! Но в свежем выпуске у вас уже было сражение с боссом... Неужели «приключения в данже новостей» закончены?

Ни в коем случае! Какое же приключение заканчивается победой над первым же боссом? Впереди вас ждет второй сезон, а пока – не пропустите специальный бонус-уровень, в котором Wren, cg, Chentzilla и Dantichka повстречались с мирными NPC. Что из этого вышло – смотрите на диске! **СИ**





Художник: Alex Xatchett

В продаже с 25 августа

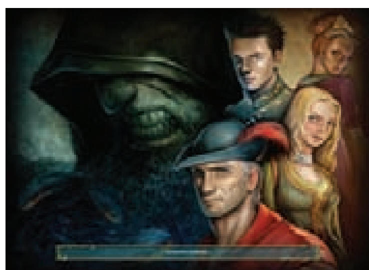
Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

The Silver Lining Episode I: What is Decreed Must Be (PC)

Фанатское продолжение сериала King's Quest, одобренное Робертой Вильямс? Чудеса случаются!



РЕЦЕНЗИЯ

APB (PC)

В этой игре бандиты так долго выбирают, что надеть, что то и дело опаздывают на ограбления. Идеи онлайнового gangster's paradise доведены до абсурда.



СПЕЦ

Организованная преступность в играх

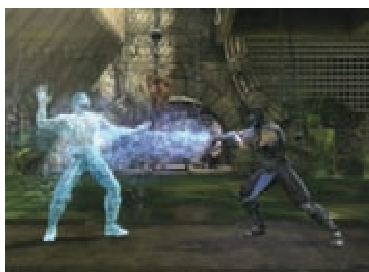
«Все крупные современные состояния нажиты самым бесчестным путем». История вопроса.



ХИТ?!

Mortal Kombat

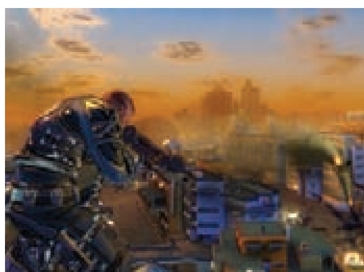
Скандально-знаменитый файтинг 90-х сменил издателя и возвращается к корням. Почему, зачем и на что это все будет похоже?



НА ПОЛКАХ

Crackdown 2

Первое место в чартах продаж Великобритании – счастливое стечение обстоятельств или заслуженный успех? Читайте в следующем номере.



РЕЦЕНЗИЯ

Disgaea Infinite

Nippon Ichi вновь посвящает игру распрекрасной демонессе Этне и ее товарищам. На этот раз – не полноценную TRPG, а фансервисную визуальную новеллу.



РЕЦЕНЗИЯ

Puzzle Quest 2 (DS, Xbox 360)

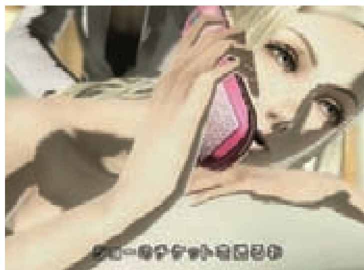
Galactrix, sci-fi ответвление Puzzle Quest, вышло неоднозначным. Поэтому сиквел возвращается к изначальной, «успешной» схеме.



РЕЦЕНЗИЯ

No More Heroes: Eiyuutachi no Rakuen (PS3, Xbox 360)

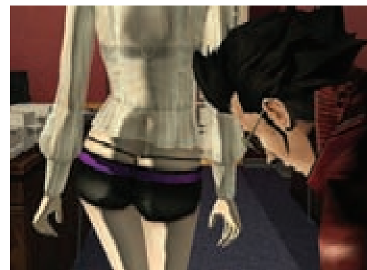
HD-римейк первой части No More Heroes для PS3 и Xbox 360 вряд ли доберется до Европы, но не рассказать о нем просто нельзя.



РЕЦЕНЗИЯ

No More Heroes 2: Desperate Struggle (Wii)

Трэвис Тачдаун возвращается! Он зол и жаждет отомстить за смерть своего лучшего друга. Берегитесь, fuckheads!



ЗАЦЕПИ ДЕВЧОНКУ.
ПОБЕДИ ЕЕ 7 ЗЛЫХ БЫВШИХ. НАДЕРИ ЛЮБВИ ЗАД.



ОТ РЕЖИССЕРА КОМЕДИЙ
«ТИПА КРУТЫЕ ЛЕГАВЫЕ» и «ЗОМБИ ПО ИМЕНИ ШОН»

СТРАНА ИГР





Nintendo

СТРАНА ИГР

METROID™

Other M